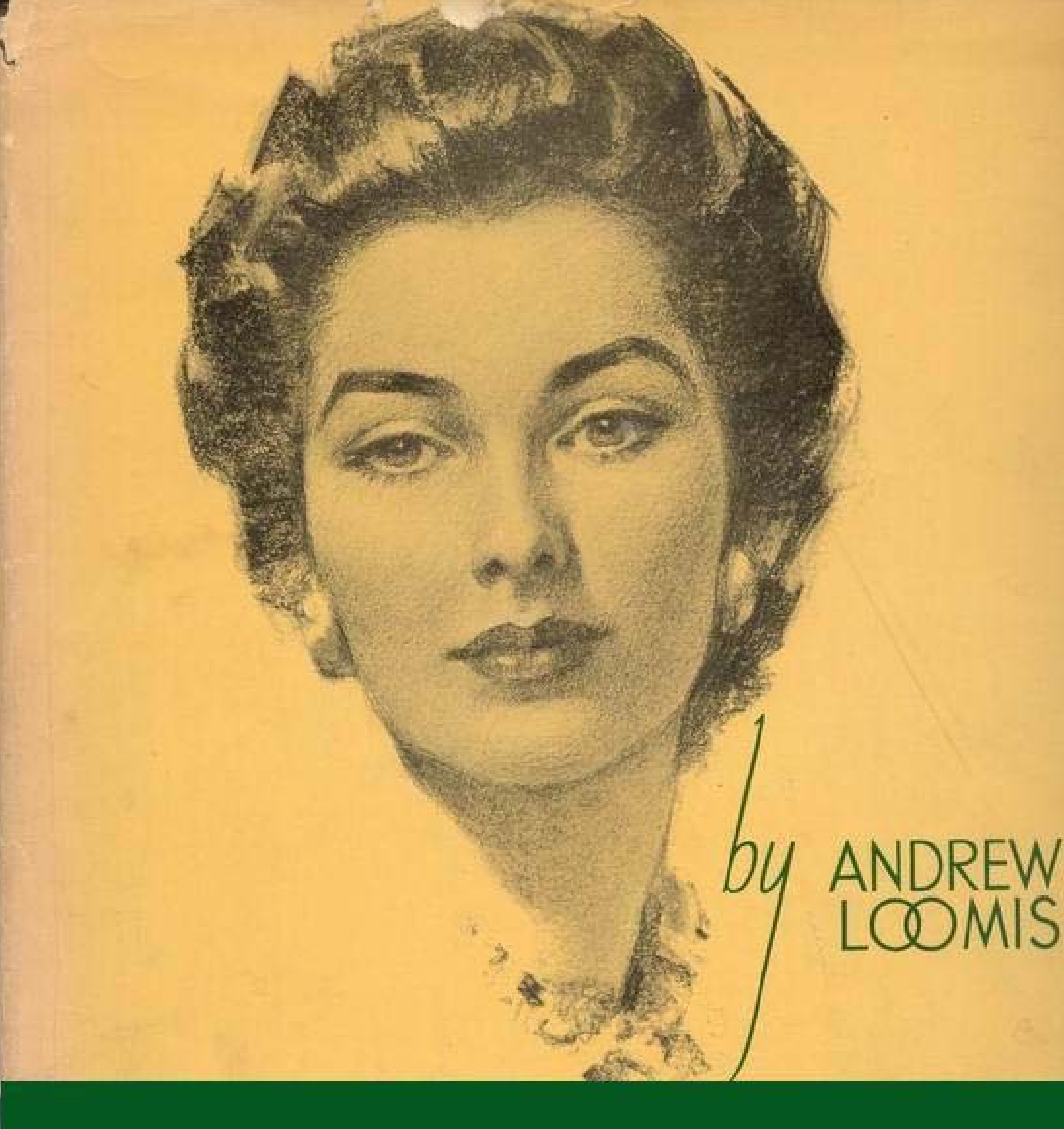


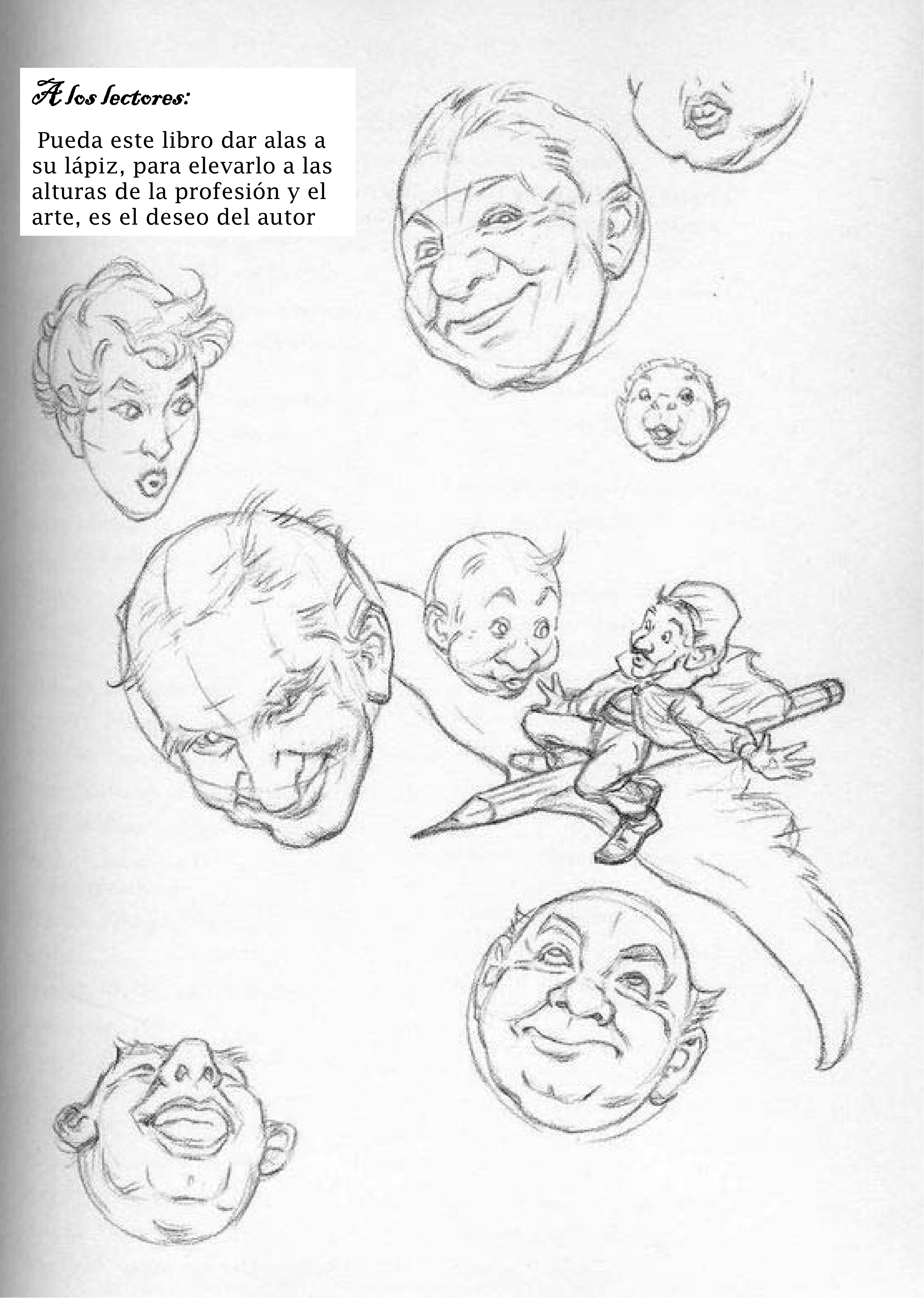
DIBUJO DE CABEZA Y MANOS



Dibujo
DE CABEZA Y MANOS

Por
ANDRE LOOMIS





A los lectores:

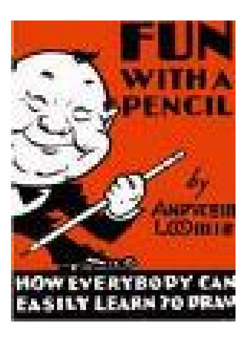
Pueda este libro dar alas a su lápiz, para elevarlo a las alturas de la profesión y el arte, es el deseo del autor

Andrew Loomis
(1892-1959)

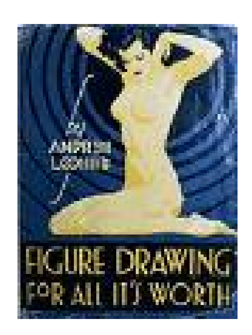
Fue un excelente dibujante norteamericano, que siempre será recordado por los grandes libros que lego, y que han ayudado al desarrollo de muchos artistas alrededor del mundo,

Libros:

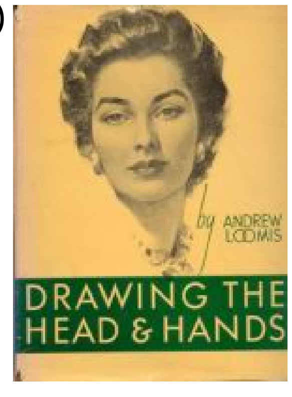
Divirtiéndose con un Lápiz (*Fun With a Pencil*)



Dibujo de Figura en Todo su Valor (*Figure Drawing For All It's Worth*)

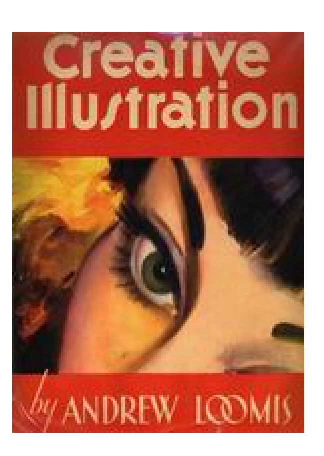


Dibujo de Cabeza y Manos (*Drawing Heads And Hands*)



Libros:

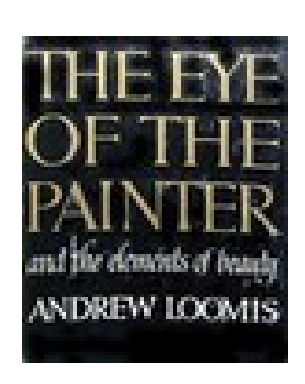
Ilustración Creadora (*Creative Illustration*), 1947.



Dibujo de Éxito (Mas tarde publicado como *Dibujo Tridimensional* (*Successful Drawing*), 1951.



El Ojo del Pintor (*The Eye of the Painter*), 1961

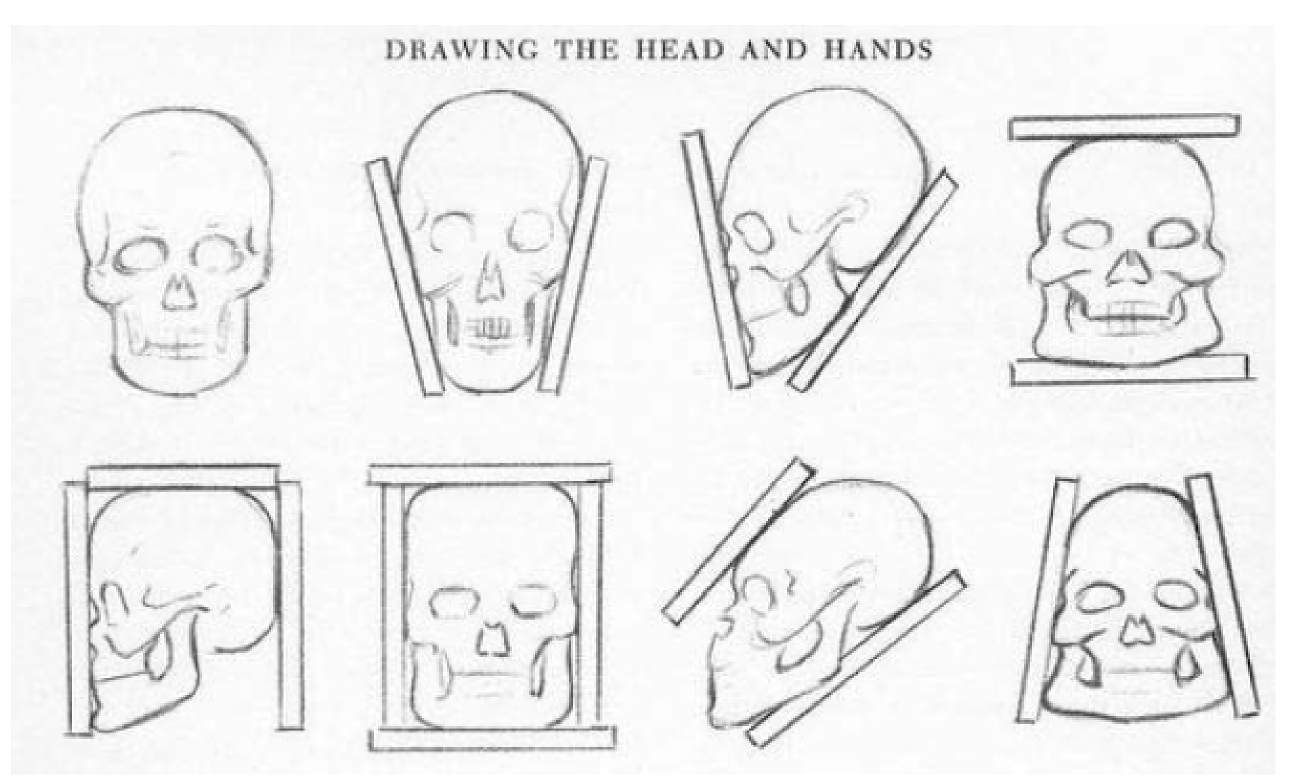


Breve charla con el lector

¡Cuán afortunado es para la humanidad que cara hombre, mujer y niño tenga un rostro individual e identificable! Si todas las caras fueran idénticas, como los rótulos de una marca de tomates, viviríamos en un mundo muy confuso. Si reflexionamos, la vida es un continuo flujo de experiencias y contactos con la gente, gente distinta. Suponed momentáneamente que Jones, el vendedor de huevos, fuera copia exacta de Smith, el banquero; que la cara al otro lado de la mesa fuera la de Mrs. Murphy, Goldblatt o Trostky — que nunca pudierais tener seguridad alguna. Suponed que todos los rostros en las revistas, periódicos y en la televisión de redujeran a un solo tipo masculino o femenino, ¡cuán aburrida sería la vida! Aunque vuestra cara no os favorezca, aunque diste de ser hermosa, mucho es lo que os concedió la naturaleza, y podéis agradecerle vuestro rostro, bueno o malo, pero siempre vuestro. Estudiar la individualidad de los rostros siempre interesa, y especialmente a las persona dotada de algún talento para el dibujo. Al comprender las razones en que se basan las diferencias, nuestro estudio se vuelve absorbente. No sólo la naturaleza nos identifica a través de nuestros rostros sino que revela al mundo mucho acerca de nosotros. Nuestros pensamientos, emociones y actitudes, hasta la clase de vida que llevamos, se registran en nuestra cara. La movilidad de la carne, es decir, el poder de la expresión, le añade más que mera identidad. Debemos conceder una atención más que casual a la interminable procesión de caras que cruzan por nuestro pensamiento. Dejando de lado las fases psicológicas y emocionales de la expresión, podemos decir en simples palabras las razones básicas y técnicas de la sonrisa, del ceño y de todas las variaciones que denominamos expresiones faciales.

Decimos que una persona parece culpable, avergonzada, asustada, contenta, furiosa, cómoda, confiada, frustrada y de muchas otras maneras demasiado numerosas para enumerar. Unos pocos músculos pegados a los huesos craneales forman el mecanismo de cada expresión, y el estudio de estos músculos y huesos no es difícil ni complicado. ¡Qué interesante es todo esto!

Digamos desde el principio que el dibujo acertado de una cabeza no resulta de la "penetración espiritual" o de la lectura de la mente. Se debe a la correcta interpretación de la forma en sus proporciones, perspectiva e iluminación. Las demás cualidades del dibujo son consecuencia de la manera en que se interpreta la forma. Si el artista entiende esto, el alma o carácter quedan revelados. Como artistas sólo vemos, analizamos y ponemos manos a la obra. Ojos dibujados constructivamente parecen vivos debido al dominio técnico del artista y no a su habilidad para leer el alma del modelo.El elemento que más contribuye a la variedad de tipos es la diferencia que existe en las formas del cráneo. Hay cabezas redondas, cuadradas, con mandíbula ancha y prominente; cabezas alargadas, estrechas, con mandíbula retraída. Las hay con la bóveda y la frente altas; otras las tienen bajas. Algunas caras son cóncavas, otras convexas. La nariz o el mentón son prominentes o débiles. Los ojos son grandes o chicos, separados o juntos. Las orejas, de toda forma y tamaño. Hay caras flacas o gordas, huesudas o desprovistas de huesos. Hay bocas finas, gruesas, con labios delgados, llenos, salientes, e igual variedad de formas y tamaños de nariz. Multiplicando entre sí estos distintos factores se consiguen millones de caras diferentes. Desde luego, por la ley de promedios, cierta combinación de factores suele aparecer con mayor



frecuencia. Debido a ello gente que no está emparentada a menudo se parece mucho.
Todo artista tuvo la experiencias de que alguien le dijera que la cabeza pintada por él se parecía a esa persona o a un amigo o pariente de su interlocutor.
Un plan sencillo que facilita los fines del artista consiste en considerar al cráneo como plegable habiendo adquirido su forma a consecuencia de presiones, como si se estrujara una pelota de goma sin cambiar su volumen real. Aunque los cráneos poseen gran variedad de formas, sus medidas reales coinciden casi siempre, pues el volumen es semejante y sólo difiere la conformación. Figurémonos que modelamos una cráneo de arcilla al que luego se le da distintas formas apretándolo entre dos tablas. Así con el mismo volumen construimos una cabeza estrecha, otra ancha, mandíbula prominente y cualquier otro tipo. No nos incumbe saber por qué las cabezas son así; sólo debemos analizar y determinar el tipo de cráneo de la cabeza que nos proponemos a dibujar. Luego, cuando os familiaricéis más con la construcción del cráneo, os será posible mostrar esas variaciones con tanto éxito que lograréis un dibujo convincente con cualquier tipo de cabeza. Al mismo tiempo representaréis cualquier tipo que se os presente. Cuando lleguéis a comprender cómo se distribuye la carne sobre los huesos de la cara, podréis variar la expresión de la misma cabeza. Debéis recordar que la posición del cráneo es fija y, excepto la mandíbula, inmóvil, y que la carne es móvil y siempre cambia, afectándola la salud, la emoción y la edad. Cuando el cráneo alcanza su plena madurez ya no cambia más, y forma la estructura básica para las distintas apariencias de la carne. Por lo tanto, el cráneo constituye la base del aproche, y todos los demás rasgos se construyen en o sobre él.
Del cráneo obtenemos el espaciado de los rasgos, cuya importancia es mayor para el artista que los rasgos mismos. Los rasgos deben ocupar su propio lugar en nuestra construcción. Si lo hacen así, poco nos cuesta dibujarlos. Tratar de dibujar los rasgos sin haberlos situado con precisión es tarea casi desesperada. Los ojos se comportan de extraña manera; la boca se retuerce en vez de sonreír; la cara cobra una expresión fantástica o diabólica. Al tratar de corregir una cara mal dibujada, es probable que os equivoquéis. En vez de

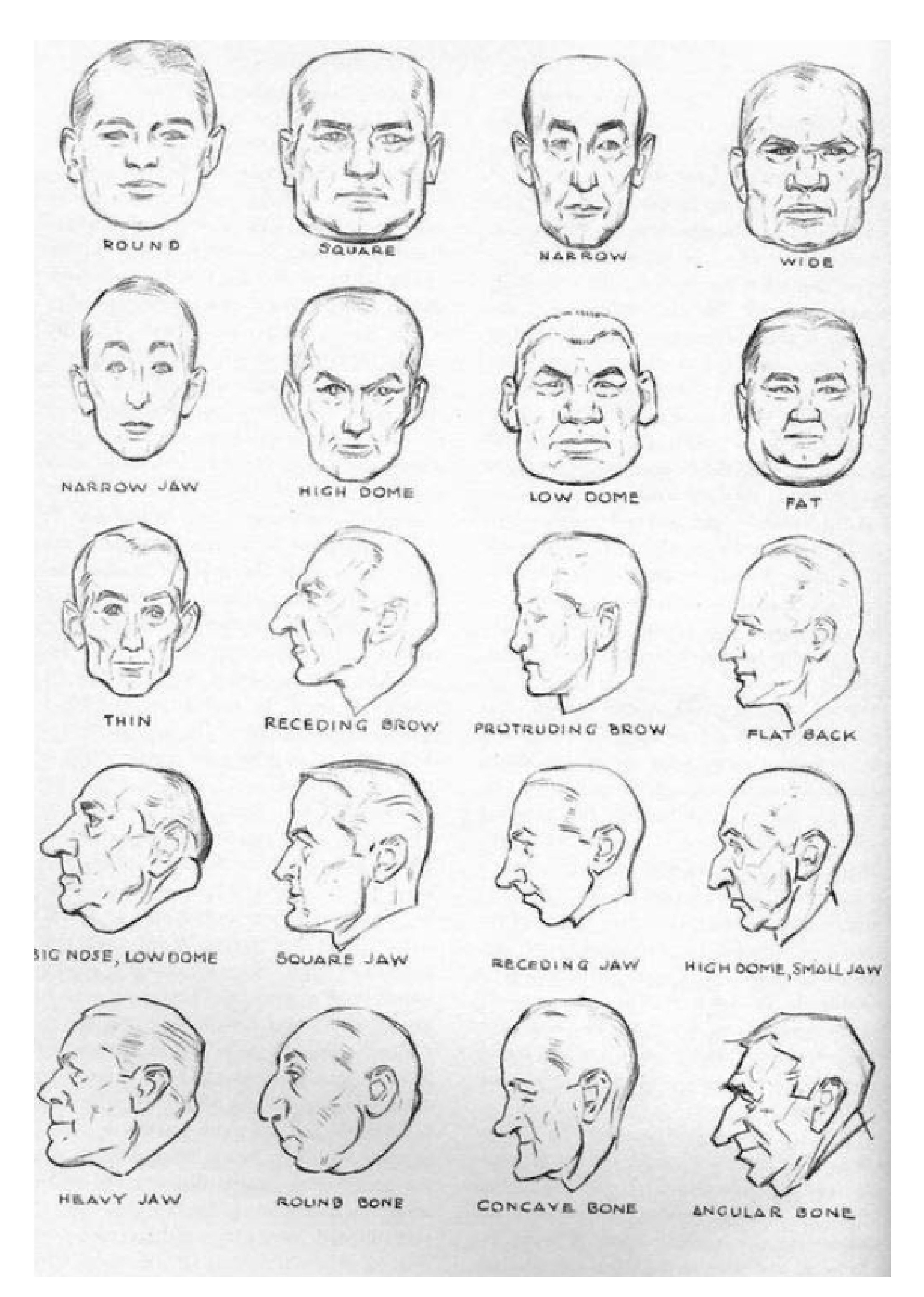
corregir un ojo, retocamos una mejilla; si la línea del mentón está mal; añadimos más frente. Deberíamos saber, al hacer nuestro primer bosquejo, que la cabeza entera se está construyendo. Estoy seguro que lo aprenderéis en las paginas siguientes.

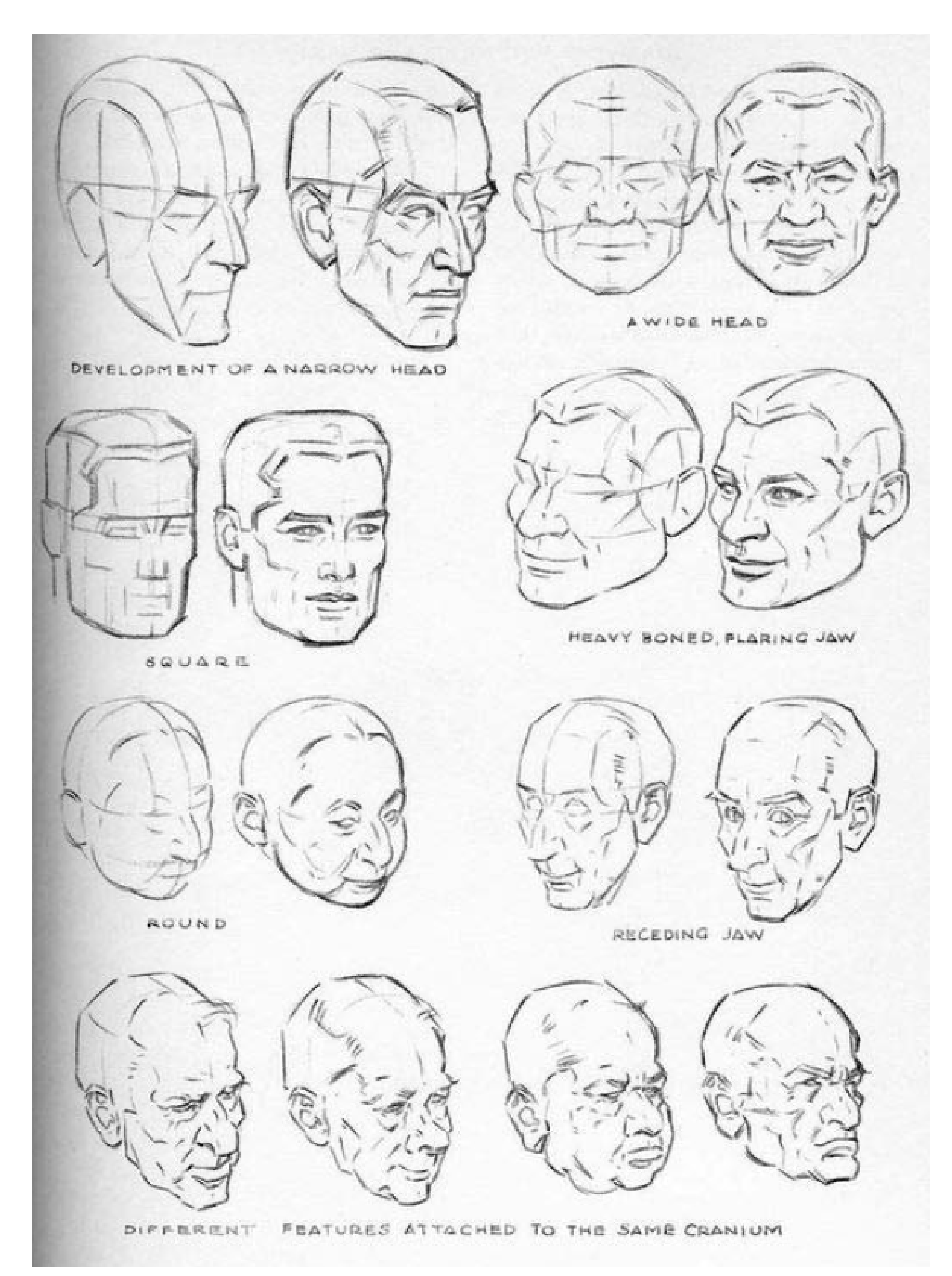
La diferencia que hay entre el trabajo del aficionado y el del experto es que el primero comienza poniendo ojos, orejas, nariz y boca en un espacio blanco rodeado por una suerte de contorno. Esto es dibujar en dos dimensiones, altura y ancho. Debemos obtener la tercera dimensión de profundidad, lo cual significa que hay que dibujar la cabeza como existe en el espacio y construir la cara sobre ella. Haciéndolo así, no sólo situamos los rasgos, sino que establecemos los planos de luz y sombra y, además, identificamos las protuberancias y pliegues causados por la estructura subyacente de músculo, hueso y grasa.

Para ayudar al principiante en el estudio de la tercera dimensión, muchos maestros sugieren distintos aproches. Algunos usan la forma oval; otros un cubo o bloque. Otros comienzan por un rasgo y construyen la figura a su alrededor hasta completar la cabeza. Sin embargo, todos esos sistemas pueden conducir al error. La cabeza se parece a un huevo sólo vista de frente, y esto nos da la línea de la mandíbula. La cabeza de perfil no parece un huevo. En cuanto al cubo, no hay manera exacta de colocar la cabeza dentro de él. Desde cualquier ángulo la cabeza es muy distinta del cubo. Que únicamente sirve, en el dibujo de cabeza para emplazar las líneas de construcción en perspectiva, como aprenderéis luego. Sería más lógico comenzar con una forma que básicamente se pareciera al cráneo; algo fácil de dibujar y exacto a la construcción. Esto se consigue dibujando una bola parecida al cráneo, redonda pero algo achatada a los lados, y añadiéndole la mandíbula y los rasgos. Hace algunos años se me ocurrió este plan e hice de él la base de mi primer libro, *Divirtiéndose con un lápiz.* Me es grato declarar que el método fue recibido con gran entusiasmo y ahora lo usan extensivamente las escuelas y los artistas profesionales.

Cualquier método de aproche directo y eficiente ha de presuponer el cráneo, sus partes y sus puntos de división. Tan acertado sería empezar el dibujo de una rueda con un cuadrado como iniciar el de la cabeza con un cubo. Eliminado las aristas y luego retocando el cuadrado obtendréis eventualmente una rueda pasable. Podéis desbastar igualmente el cubo hasta conseguir una cabeza. Pero en el mejor de los casos es pura pérdida de tiempo. ¿Por qué no empezáis con el círculo o la bola? Si no podéis dibujar una bola, emplead una moneda o compás. El escultor comienza con un modelo de la forma general del rostro pegado a la bola del cráneo. No podría hacerlo de otra manera.

Presento en este volumen este sencillo método como el único aproche a un tiempo creador y exacto. Cualquier otro método de aproche exacto requiere medios mecánicos, tales como el aparato de proyección, el calco, el pantógrafo o el empleo de una ampliación con escuadra. Importa saber si en realidad os interesa desarrollar vuestra capacidad en el dibujo de cabeza o si os contentáis con el empleo de medios mecánicos para realizarlo. Me parece que si esto último fuera el caso, este libro no os interesaría. Cuando vuestro sustento diario depende del logro de una parecido exacto, y teméis correr riesgos, dibujad la mejor cabeza con los medios a vuestro alcance. No obstante, si queréis hallar en vuestro trabajo la alegría y la emoción del éxito, os insto a que tratéis de mejorar vuestra habilidad.


ROUND
SQUARE
NARROW
WIDE
NARROW JAW
HIGH DOME
LOW DOME
FAT
THIN
RECEDING BROW
PROTRUDING BROW
FLAT BACK
BIG NOSE, LOW DOME
SQUARE JAW
RECEDING JAW
HIGH DOME, SMALL JAW
HEAVY JAW
ROUND BONE
CONCAVE BONE
ANGULAR BONE


DEVELOPMENT OF A NARROW HEAD
A WIDE HEAD
SQUARE
HEAVY BONED, FLARING JAW
ROUND
RECEDING JAW
DIFFERENT FEATURES ATTACHED TO THE SAME CRANIUM

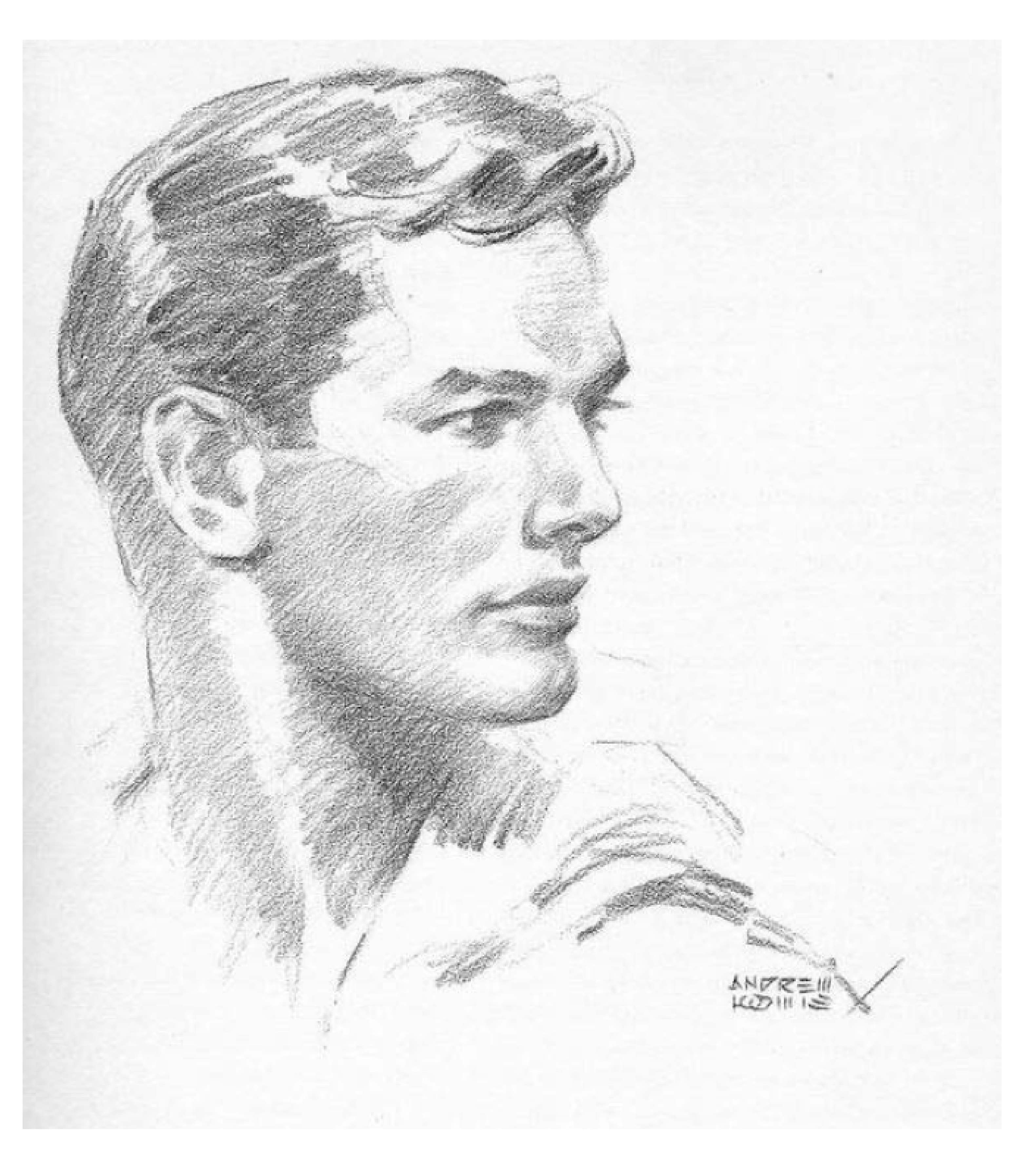
En los dibujos de las páginas 14 y 15 se muestran las posibilidades de desarrollo de cualquier clase de tipo según las variedades de cráneos. Después de haber aprendido el planteo de la bola y del plano, podéis hacer con ello lo que os guste, colocando cada parte en la construcción por medio de las divisiones hechas en la línea media del rostro, disponéis de mandíbula, orejas, bocas, narices y ojos, ya sean pequeñas o grandes. Los pómulos pueden ser altos o bajos, el labio superior largo o corto, las mejillas llenas o hundidas. Mediante las diferentes combinaciones de estos elementos lograréis una variedad casi infinita de caracteres. Constituye ello un experimento muy divertido.

Aunque la construcción de cualquier cabeza involucra un problema más o menos idéntico, este libro está dividido en secciones que se refieren al dibujo de hombres, mujeres y niños de distintas edades. Como veremos, aunque las diferencias técnicas son leves, la diferencia entre el aproche y el sentimiento es considerable.

En la Parte Primera se explican los problemas técnicos, y el conocimiento así adquirido se aplica en las últimas secciones que tratan de la cabeza.

Dibujar manos convincentemente es también importante para el artista, y en este campo tampoco existe mucho material disponible. Se agregó la Parte Quinta para facilitar la comprensión de principios de construcción en los que se basa la interpretación realista de la mano.

Y ahora dispongámonos a trabajar con tesón.



Primera Parte: Cabezas de Hombres

ESTABLEZCAMOS PRIMERO nuestro objetivo común. Quizá os interese dibujar por pasatiempo. O tal vez sois un estudiante que asiste a clases de dibujo. O quizá sois un joven profesor que acaba de graduarse, tratando de mejorar su trabajo para ganar mas dinero es probable que hayáis estudiado arte en el pasado y ahora dispongáis de tiempo y ganas de volver al dibujo. Puede que hayáis logrado una posición en el campo del arte comercial, donde la competencia es grande, y buscáis algo que pueda manteneros en vuestro lugar, y si es posible, haceros adelantar. Sea cual fuere vuestra situación, este libro os ayudará porque asegura un conocimiento práctico de la técnica del dibujo de cabeza, tanto para el principiante como para el artista más adelantado en esos desagradables momentos en que la cabeza que está dibujando se niega a hacer justicia a su obra.

Cada motivo básico es consecuencia de un esfuerzo genuino. Preguntaos honradamente: “¿Por qué deseo dibujar cabezas y dibujarlas bien?” ¿Es para satisfacer una ambición personal? ¿Os interesa lo bastante como para sacrificar otras cosas y disponer así de tiempo para aprender? ¿Esperáis sacar provecho algún día de vuestro trabajo y hacer de él vuestro medio de vida? ¿Os gustaría hacer retratos, cabezas de muchachas para almanaques, ilustraciones para cuentos de revistas, o dibujo de publicidad? ¿Deseáis mejorar vuestro dibujo de cabeza para vender vuestras obras? ¿Es el dibujo una forma de relajamiento que os ayuda a libraros de la tensión nerviosa, de las preocupaciones y de vuestros problemas? Buscad tranquila y concienzudamente este motivo fundamental, porque si es lo bastante poderoso, os dará fuerzas suficientes para sobreponeros al descorazonamiento, al desengaño, a las desilusiones y hasta al posible fracaso.

¿ Puedo haceros otra sugestión? Sea cual fuere vuestro motivo, no os impacientéis. La impaciencia es quizá el mayor obstáculo que se opone a la auténtica aptitud. Hacer obra lograda, me parece, significa salvar un obstáculos, el primero de los cuales es generalmente la falta de conocimiento acerca de lo que queremos hacer. Ocurre lo mismo en todas nuestras tentativas. La destreza es el resultado de repetidos ensayos, aplicando nuestra habilidad y poniendo a prueba nuestros conocimientos a medida que los obtenemos. Acostumbrémonos a desechar nuestros esfuerzos malogrados y a reiniciar nuestra tarea. Consideramos los obstáculos como algo inherente a cualquier tentativa; no nos parecerá tan insalvables o derrotadores.

Nuestro proceder difiere del acostumbrado libro de texto. Generalmente, los libros de texto encaran sólo el problema y la solución, o el análisis técnico. Esto, según mi parecer, es una de las razones que hacen a los libros de texto tan difíciles de leer y asimilar. Cada esfuerzo creador concentrado involucra una personalidad, puesto que la destreza es una cuestión personal. Ya que no nos ocupamos de cosas materiales como los tornillos o pernos, sino de cualidades humanas como la esperanza o la ambición, la fe o el descorazonamiento, debemos abandonar las fórmulas de los libros y considerar el éxito personal como elemento básico de nuestra creación. Escasa ayuda ofrecería el maestro que sólo diera a sus discípulos las palabras de un libro de texto, hechos fríos carentes de sentimientos, de elogio o ayuda personal. No puedo participar de todos vuestros problemas personales, pero puedo recordar los míos, suponiendo que los vuestros no son

distintos. Por tanto este libro anticipa la solución de estos problemas aun antes de que se presenten. Creo que es la única manera de tratar este tema efectivamente.

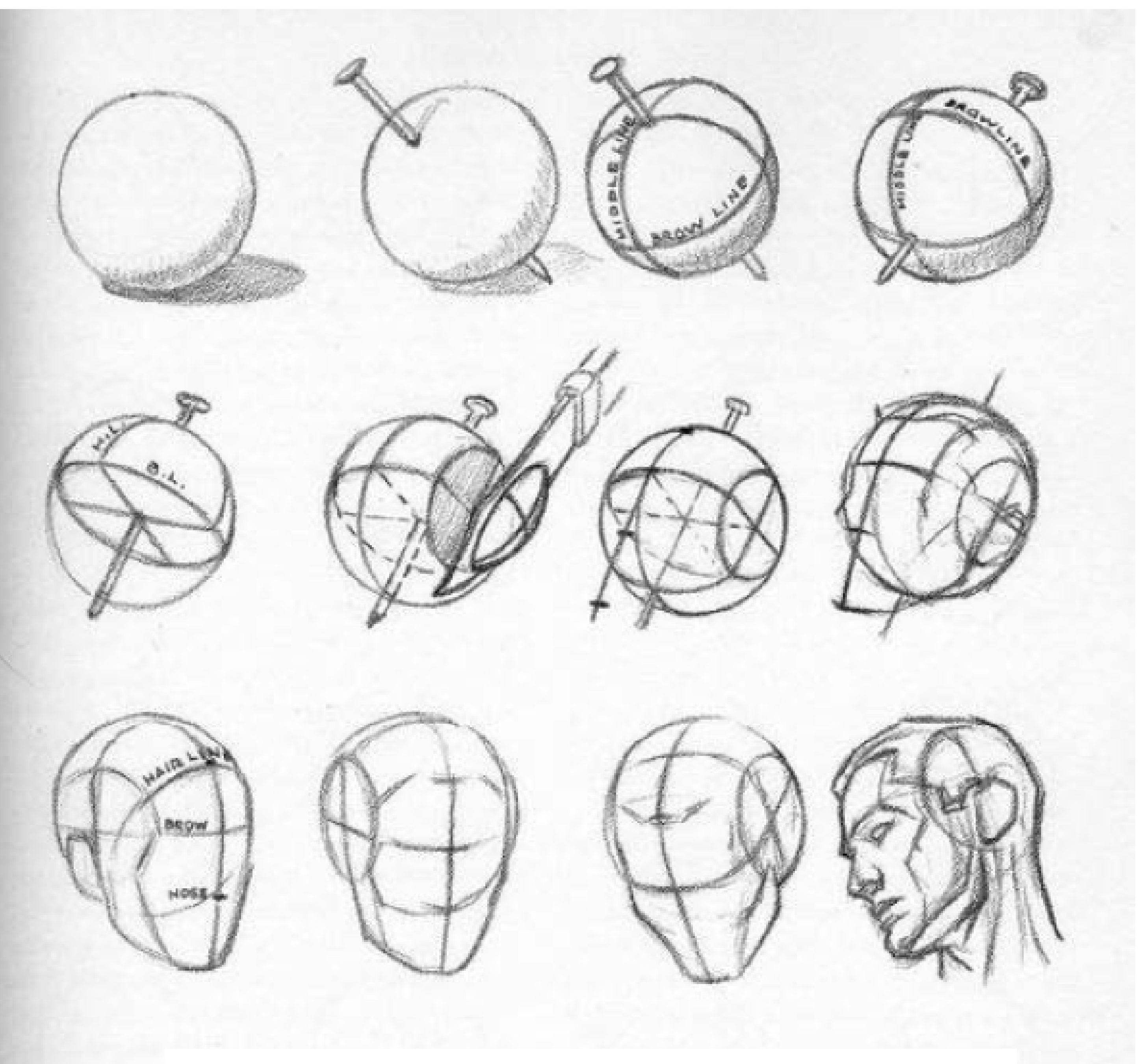
Satisface hacer lo que uno considera cierto. Deseo ofrecer los medios de trabajo que facilitan el éxito en vez de demostrar que cualquiera puede triunfar. El éxito se logra con el esfuerzo personal y cualquier conocimiento aplicable a este esfuerzo. Si no fuera así, la sola lectura de libros nos facilitaría cualquier trabajo. Sabemos que no es así. Existen libros sobre cualquier tema. Su valor depende de los conocimientos que confieren y del modo en que se asimilan y se llevan a la práctica.

Para lograr un buen dibujo de cabeza, el artista no tiene que prestar atención a las cualidades emocionales del modelo y debe desarrollar un punto de vista objetivo. De otra manera dibujaría siempre la misma cabeza, puesto que a cada instante hay un cambio sutil de expresión o de humor en el modelo. Un rostro cambia innumeras veces, y el dibujo debe captar el efecto de un solo instante. Que considere la cabeza únicamente como una forma en el espacio, como una naturaleza muerta en vez de una personalidad siempre cambiante. Es ventajoso para el principiante dibujar de un vaciado o fotografía, ya que el tema es inmóvil y puede examinarlo objetivamente. Lógicamente nuestro libro comienza con un aproche objetivo a una forma similar a la cabeza común, con rasgos y espaciados medios. Las características individuales son demasiado complejas para que podamos colocarlas en una estructura básica, razonablemente justa y exacta. Consideremos siempre al cráneo como estructura y a todo lo demás como agregados. La anatomía y la construcción son quizá aburridas, pero no para el creador. Es tedioso aprender a usar la sierra y el martillo, pero no si queréis construir vuestra casa. Es difícil considerar la cabeza como un mecanismo. Pero si estuvierais inventando un mecanismo, uno dejaría de interesaros. Recordaos que una cabeza bella es una mecanismo perfecto, y experimentaréis idéntico placer al dibujarla que el que produce arreglar un motor para que funcione bien.

Es evidente, pues, que debemos empezar con una forma básica muy parecida al cráneo. Al observar el cráneo lo vemos semejante a una bola, achatada a los lados y algo más gruesa atrás que de frente. Los huesos de la cara, incluyendo las órbitas, la nariz, los maxilares inferior y superior, están todos pegados al frente de esta bola. Empecemos construyendo la bola y el plano facial para que operen como un todo que se inclina y gira en cualquier dirección. Es más importante construir la cabeza entera que sólo la parte visible. Naturalmente sólo se ve la mitad de la cabeza. Desde el punto de vista de la construcción, la mitad que no podemos ver es tan importante como la visible.

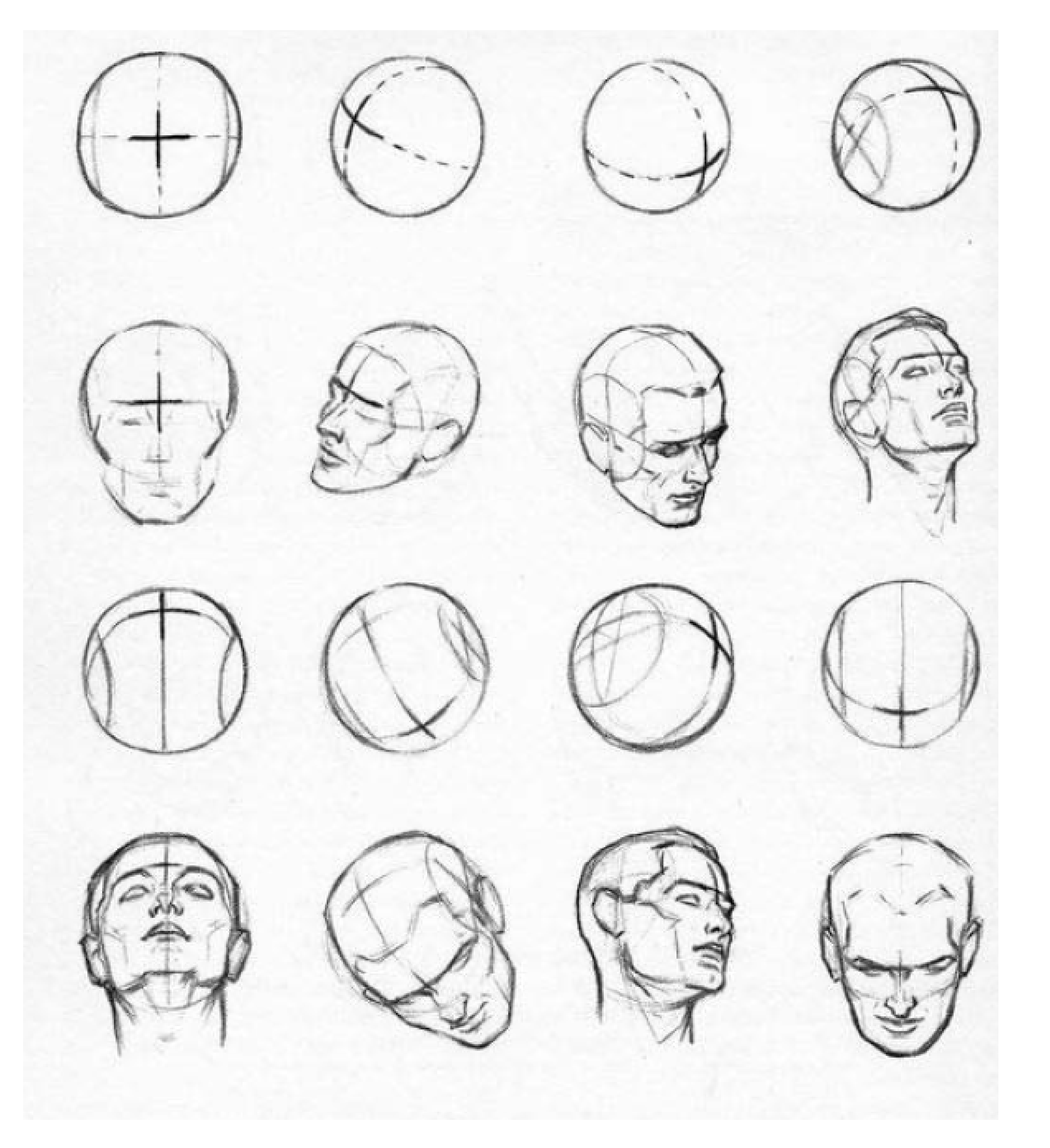
Si examináis la lamina 1, observaréis que traté la bola como si la mitad inferior fuera transparente para evidenciar así su construcción entera. Con este sistema el dibujo de la parte visible de la cabeza parece abrazar el conjunto de modo que la zona invisible puede imaginarse como duplicado de lo que vemos. Un antiguo maestro mío solía decir: “Debes ser capaz de dibujar la oreja invisible”, lo cual en aquella época me sorprendía mucho. Luego comprendí lo que quería decir. No se dibuja una cabeza mientras no se percibe el lado invisible.

De lo que antecede es obvia la imposibilidad de dibujar la cabeza correctamente comenzando por un ojo o la nariz, dejando de lado el cráneo y el emplazamiento de los rasgos en él.



LAMINA 1. La forma básica es una bola achatada

El cráneo tiene más de bola que de otra cosa. Representando la bola como una esfera, establezcamos el eje por un clavo que la atraviesa de parte a parte. Por medio de los centros que fija el eje dividiremos la bola en cuartos y luego en el ecuador. Ahora bien, si a cada lado le sacamos una tajada delgada, habremos obtenido una forma básica semejante al cráneo. El “ecuador” es la línea de las cejas. Una de las líneas que atraviesa el eje de la línea en la medida de la cara. A mitad de camino entre la línea del ceño y el eje, establecemos la línea del pelo o parte superior de la cara. Tiramos la línea media hasta la base de la bola. Ahí marcamos dos puntos casi iguales al espacio de la frente, o al de la línea del ceño del pelo. Esto nos da la longitud de la nariz, y más abajo la de la base del mentón. Podemos trazar ahora el plano de la cara dibujando la línea de la mandíbula, que conecta la mitad de camino la bola en cada lado. Las orejas se colocan en la línea media (abajo y arriba) a una distancia igual al espacio que hay entre el ceño y la base de la nariz. La bola puede tomar cualquier posición.



Lamina 2. Importancia de la cruz en la bola

La “cruz” o punto donde la línea del ceño cruza la línea media de la cara, es el punto clave en la construcción de toda la cabeza. Determina la posición del plano facial en la bola, o en el Angulo desde el cual vemos el rostro. Es fácil determinarla en el modelo o copia. Continuando la línea arriba y abajo establecemos los dos lados de la cara y cabeza. Continuado la línea del ceño alrededor de la cabeza situaremos las orejas.

Seria como dibujar un coche empezando por el volante. En ningún dibujo la parte puede ser más importante que el todo, y el todo es siempre el conjunto proporcionado de las partes. Siempre es posible subdividir el todo es siempre el conjunto proporcionado de las partes. Siempre es posible subdividir el todo en sus partes, en vez de dejar que las partes se ajusten por sí solas a sus verdaderas proporciones. Por ejemplo, es más fácil saber que la frente es un tercio de la cara, y cuál es su posición en el cráneo, que construir el cráneo desde la frente. Tal vez nuestra costumbre de considerar la cabeza como perteneciendo a un individuo determinado nos impide juzgarla en sentido mecánico. Quizá no se nos ocurre que la sonrisa es tanto la acción de un principio mecánico como la manifestación de una personalidad radiante. En realidad el mecanismo de una sonrisa es idéntico al del cordón con que se hacer correr una cortina, una punta del cordón está atada a algo fijo y la otra a la tela. Al tirar del cordón se recoge la tela. La mejilla actúa del mismo modo. La acción de la mandíbula se asemeja a la de una bisagra o grúa, pero la bisagra es del tipo de articulación esférica. Los ojos ruedan en las orbitas como cojinetes de bola fijos. Los párpados y labios son como hendiduras en una pelota de goma, que están naturalmente cerradas excepto cuando se abren. Toda expresión ordenada por el cerebro se basa en un principio mecánico. Debajo de la cara existen músculos capaces de expansión y contracción, semejantes a todos los demás músculos del cuerpo. Luego estudiaremos este interesante tema más detalladamente.

Damos comienzo al dibujo de cabeza estableciendo puntos en la bola y en el plano facial. Tanto la bola como el plano facial deben subdividirse para fijar estos puntos. Por mucho que dibujéis, por grandes que sea vuestra pericia, por penetrantes que sena vuestros ojos, al comienzo tendréis que construir la cabeza correctamente, como el carpintero, por más práctico que sea, siempre mide una tabla antes de cortarla. La construcción de la cara y de la cabeza depende del establecimiento de los puntos de referencia. Cualquier otro sistema se basa en conjeturas, lo cual es siempre arriesgado. Por una vez que acertéis, innúmeros errores serán inevitables.

El punto de vista más importante de la cabeza desde el cual se construye la cara es aquel inmediatamente por encima del puente de la nariz, entre las cejas. Este punto permanece siempre fijo y está indicado por la línea vertical de la nariz y la perpendicular del ceño.

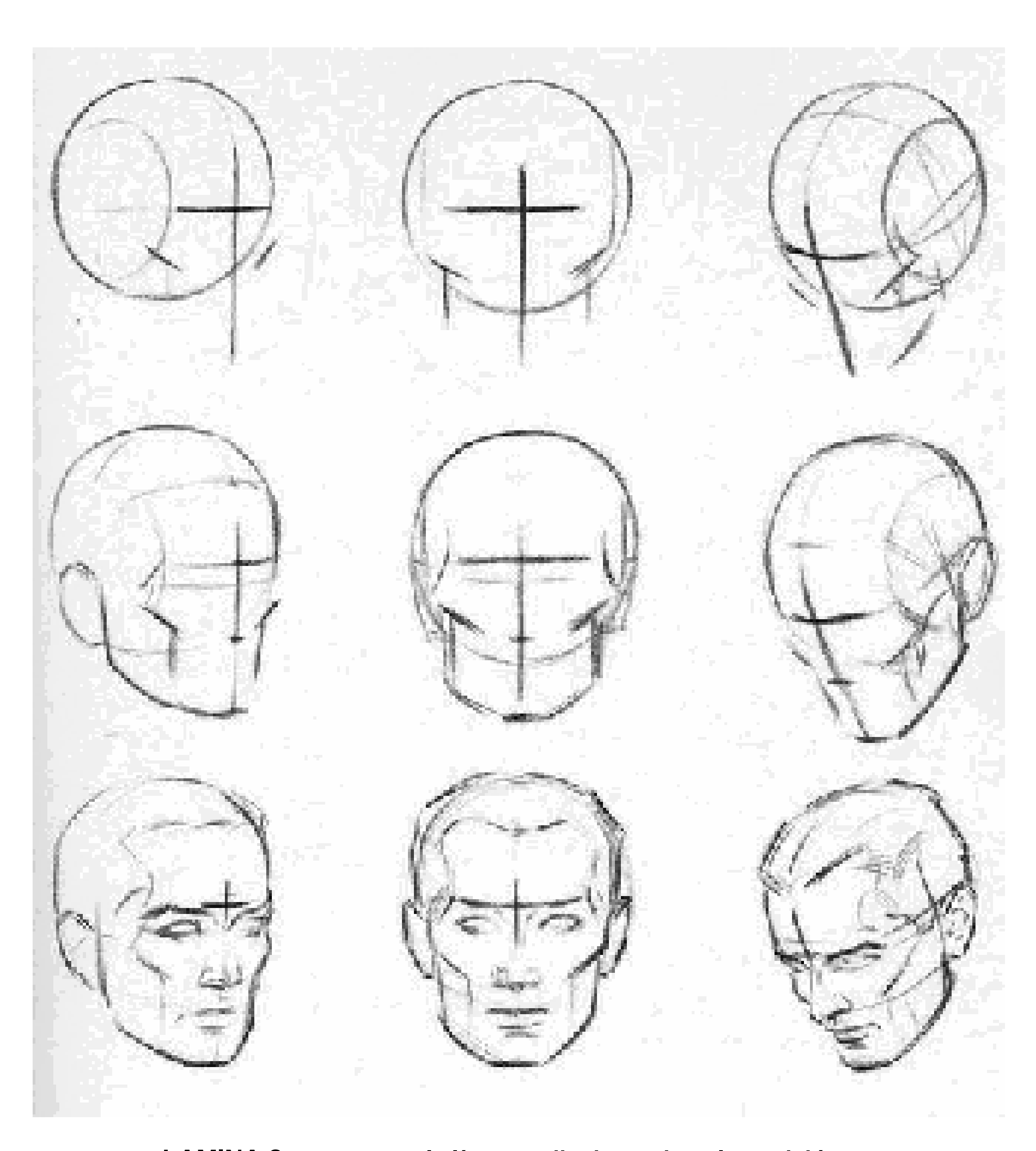
En la bola es la unión del “ecuador” con el “primer meridiano”, las dos líneas que cortan vertical y horizontalmente la bola en mitades. Todas las medidas nacen en este punto. A igual distancia entre este punto y la cúspide de la cabeza tenemos la línea del pelo, y por consiguiente el espaciado de la frente. Bajando igual distancia desde el punto de la unión, obtenemos el largo de la nariz, ya que la distancia desde la punta de la nariz hasta las cejas es, por término medio, igual a la altura de la frente. Midiendo la misma distancia hacia abajo, obtenemos la base del mentón, porque la distancia desde la base del mentón hasta la base de la nariz iguala el espacio que hay entre ésta y las cejas, y desde este punto hasta la línea del pelo. De ahí que tenemos uno, tres espacios, todos iguales, desde la línea media de la cara. Examinad las láminas 3 y 4. os sugiero que toméis papel y lápiz y empecéis a dibujar esas cabezas, inclinándolas en todas direcciones. Esta será vuestra primera tarea. Lo que hacéis ahora afectará todo lo que haréis en adelante. La lámina 4 os indicará la colocación correcta de los rasgos. El emplazamiento es más importante que el dibujo de los rasgos mismos. No

importa que en esta etapa los rasgos no sean correctos. Es necesario ubicarlos en las líneas de construcción, de manera que los dos lados de la cara sean semejantes, sea cual fuere el punto de vista.

La próxima vez que estudiéis este libro, fijaos en la lámina 5, en la que hallaréis una representación simplificada de la estructura ósea. Los detalles de la estructura ósea no tienen mayor importancia, pero la forma total sí la tiene. Dentro de la forma debemos ubicar las órbitas de los ojos, espaciándolos cuidadosamente a cada lado de la línea media. Colocaremos los dos pómulos uno frente a otro, y el puente de la nariz cuya parte superior toca la línea media, extendiéndose a ambos lados de ésta en la base. Situamos el ángulo de la mandíbula y tiramos la línea hasta el mentón. Toda cabeza ha de construirse de modo que los rasgos se equilibren en la línea media. La lámina 6 os muestra la apariencia real y el lugar de los huesos. Observad cómo en esos dibujos discernís la construcción de todo el contorno de la cabeza. Por mi parte, no me los imagino como contornos, sino como bordes de formas sólidas a las que se puede tocar. ¿No os parece que esas cabezas se pueden agarrar y son tangibles? Nuestro trabajo actual tiene como meta este resultado.

La lámina 7 muestra la acción de la cabeza en su pivote en lo alto del espinazo y en la base del cráneo. Debemos recordar que este pivote está en el interior del cuello y por debajo del cráneo. No acciona como una bisagra sino con un movimiento de rotación sobre un punto que está algo atrás de la línea central del cuello. Por eso cuando la cabeza se inclina hacia atrás, el cuello se encoge y aumenta algo de tamaño, formando un pliegue en la base del cráneo. Cuando la cabeza se inclina adelante, la faringe o nuez baja y se oculta en el cuello. En los movimientos laterales, la acción de los músculos largos insertados detrás de las orejas y en esternón, entre las clavículas, es muy importante. Atrás hay dos fuertes músculos insertados en la base del cráneo que facilitan los movimientos posteriores. Para colocar la cabeza correctamente sobre el cuello se requieren ciertos conocimientos de anatomía que luego estudiaremos.

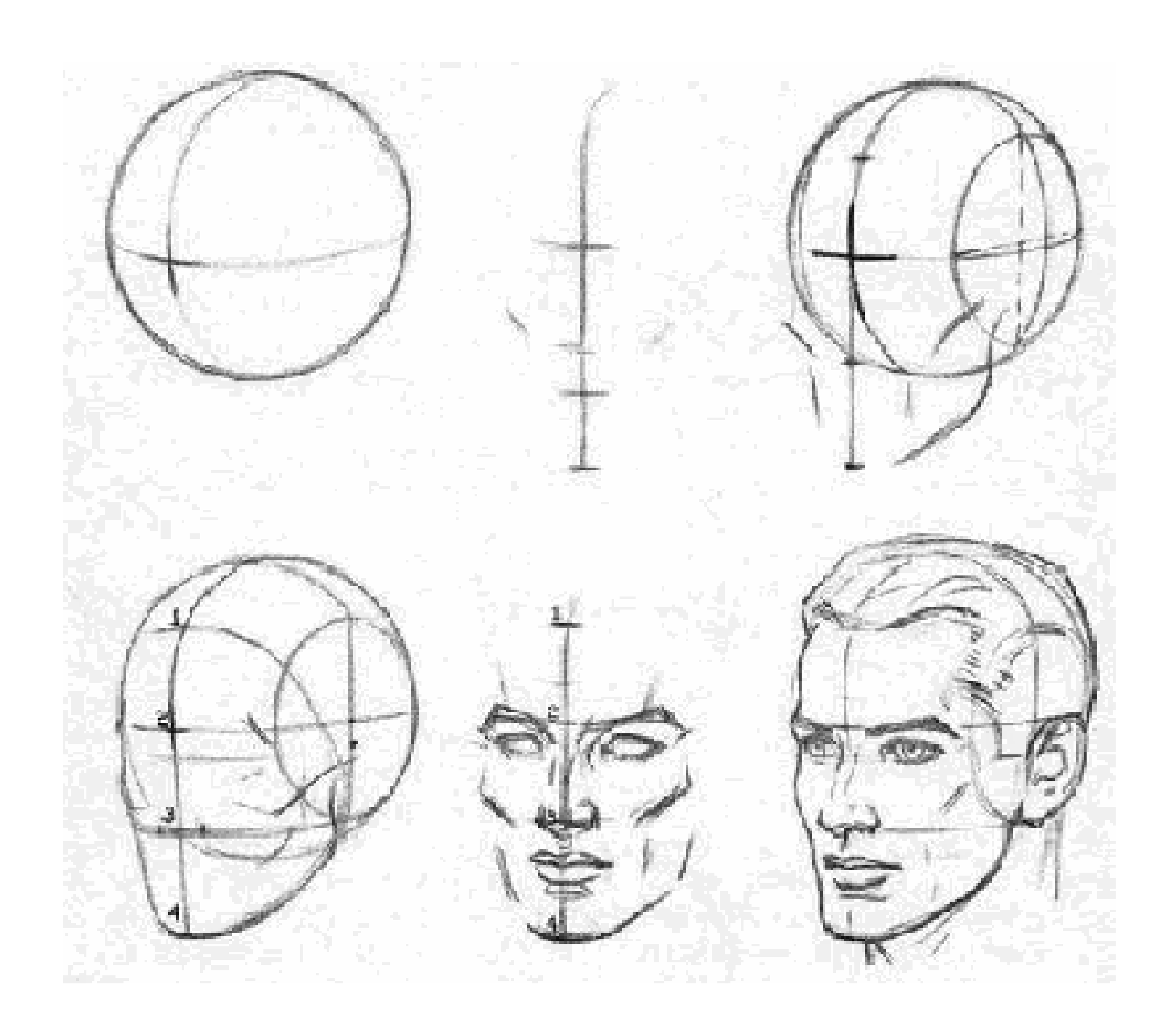
Algunos artistas prefieren considerar la cabeza como si estuviese construida por piezas que se ensamblan y ocupan su lugar dando así la subestructura de la cabeza. Véase la lámina 8. esto os ayudará especialmente para sugerir la tercera dimensión, el espesor, en vuestro dibujo. Muy a menudo se dibuja la cara sin relieve. Debemos considerar la redondez del morro, la unión de los dos maxilares. Como los dientes están ocultos por la carne del rostro, tendemos a olvidar su pronunciada curva. Esta es una mayor en los animales, para los cuales una buena dentellada significa a menudo la diferencia entre vida y muerte. Considerad los incisivos como cuchillas y los molares como moledores, los colmillos, o lo que llamamos en el hombre caninos, son usados por los animales para hincar o desgarrar. Para que recordéis la redondez de esta zona os basta morder un trozo de pan y luego estudiarlo. No dibujaréis nunca más labios planos. Debemos recordar también que los ojos son redondos, aunque casi siempre los vemos planos, como hendiduras en una hoja de papel. Los ojos, la nariz, la boca, el mentón poseen esta cualidad tridimensional, a la que no se puede sacrificar sin que toda la cabeza pierda su solidez.



LAMINA 3. **La cruz y la línea media determinan la posición**

Tomad vuestro lápiz y bloc

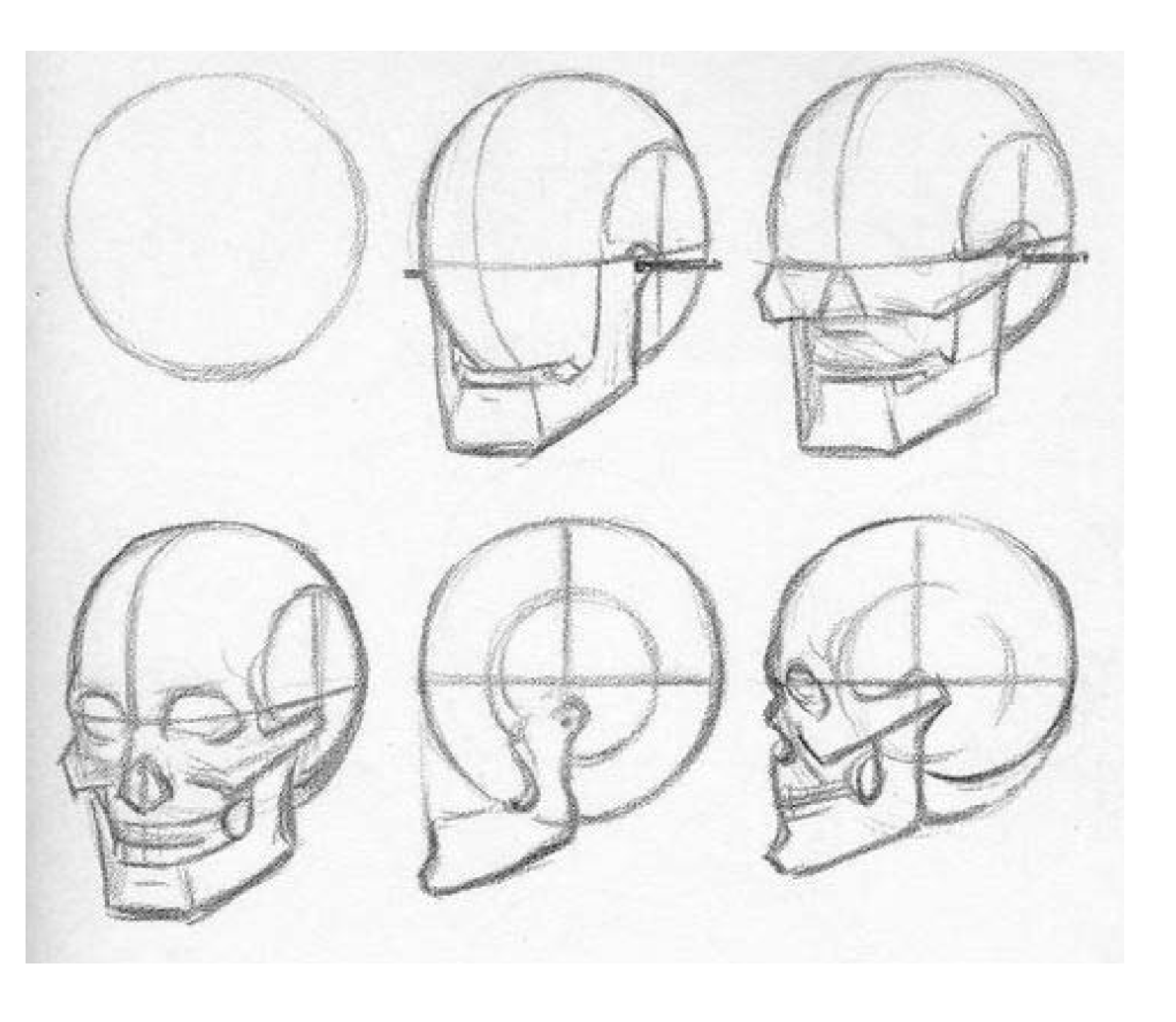
Establecer la bola y el plano facial es sumamente importante. No os preocupéis por los rasgos. Usareis probablemente esta construcción durante el resto de vuestra vida. Establecer la cruz. Imaginad la construcción de todo el contorno de la cabeza, de modo que la mandíbula esté situada a media distancia en ambos lados de la cara. Recordad que los ojos y los pómulos están debajo de la línea de las cejas. Las orejas son paralelas a las líneas de las cejas y de la nariz. La cruz casi da una idea de la cara abajo. Con este aproche dibujaremos la cabeza entera en una postura.



LAMINA 4. El establecimiento de la línea media

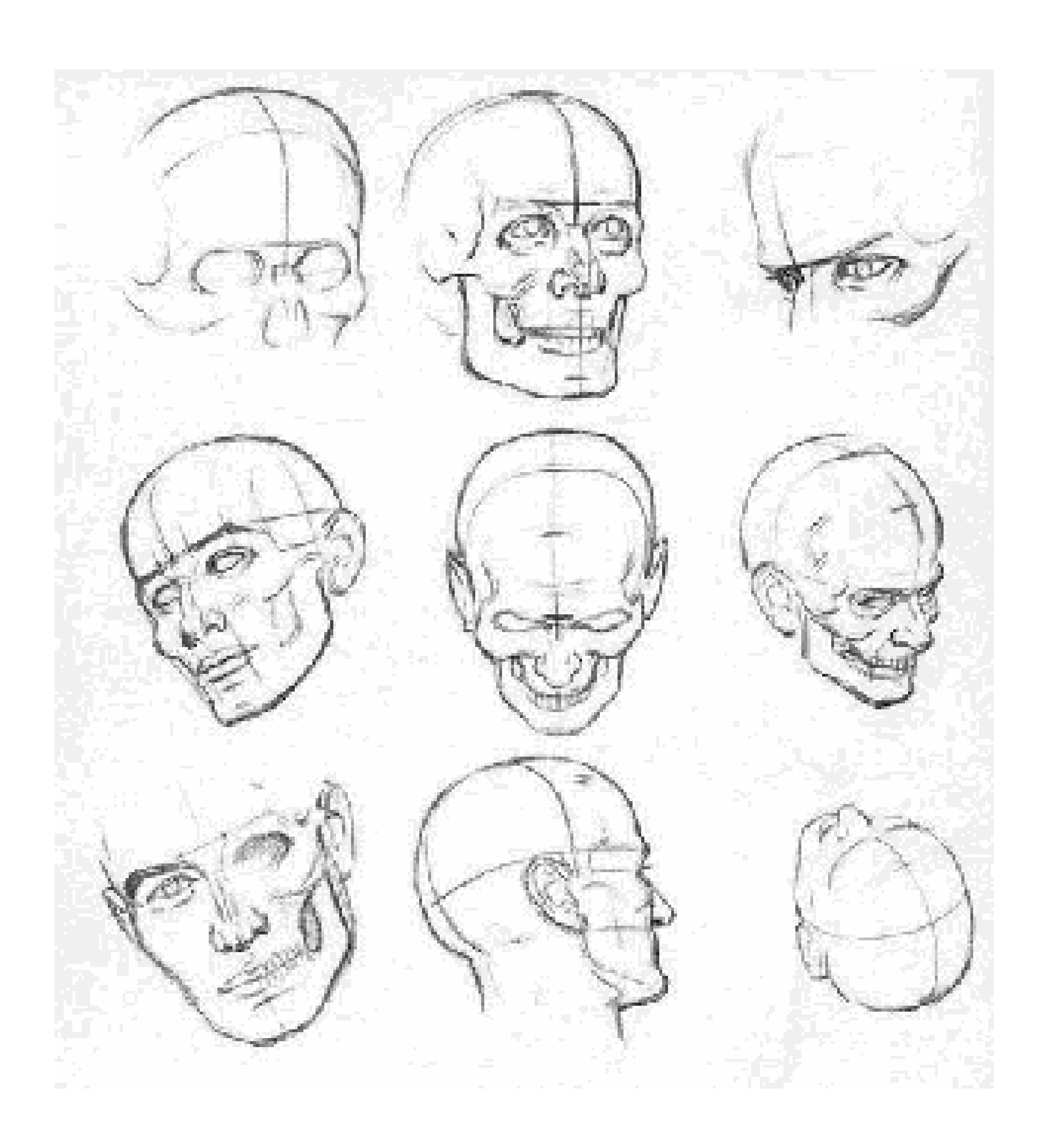
Empezad por situar los rasgos cuidadosamente

Si habéis ejecutado la bola, el plano y sus divisiones, no os costara mucho situar los rasgos. No obstante, es imposible colocar adecuadamente un rasgo a menos de situarlo correctamente y en armonía con las líneas de construcción de toda la cabeza. Todo artista experimenta inconvenientes con la construcción, pero no debe desanimarse por ello. El dibujo de una cabeza depende de a construcción, como un edificio, un coche u otro objeto tridimensional. La tarea del artista consiste en aprender a construir cosas tridimensionales en una superficie bidimensional. Debemos considerar lo que dibujamos en su totalidad, y observar cómo se presentan sus dimensiones desde nuestro exclusivo punto de vista. Representar en tres dimensiones demanda conocimiento y estudio. Pero ese conocimiento no es más difícil que el requerido por cualquier otro campo de estudio, por grande que sea vuestro talento, debe ser secundado por el conocimiento si queréis hacer algo bien. Cuando la búsqueda del conocimiento nos causa placer, la mitad de la batalla está ganada. La construcción no tiene por qué preocuparos; se logra con la práctica.



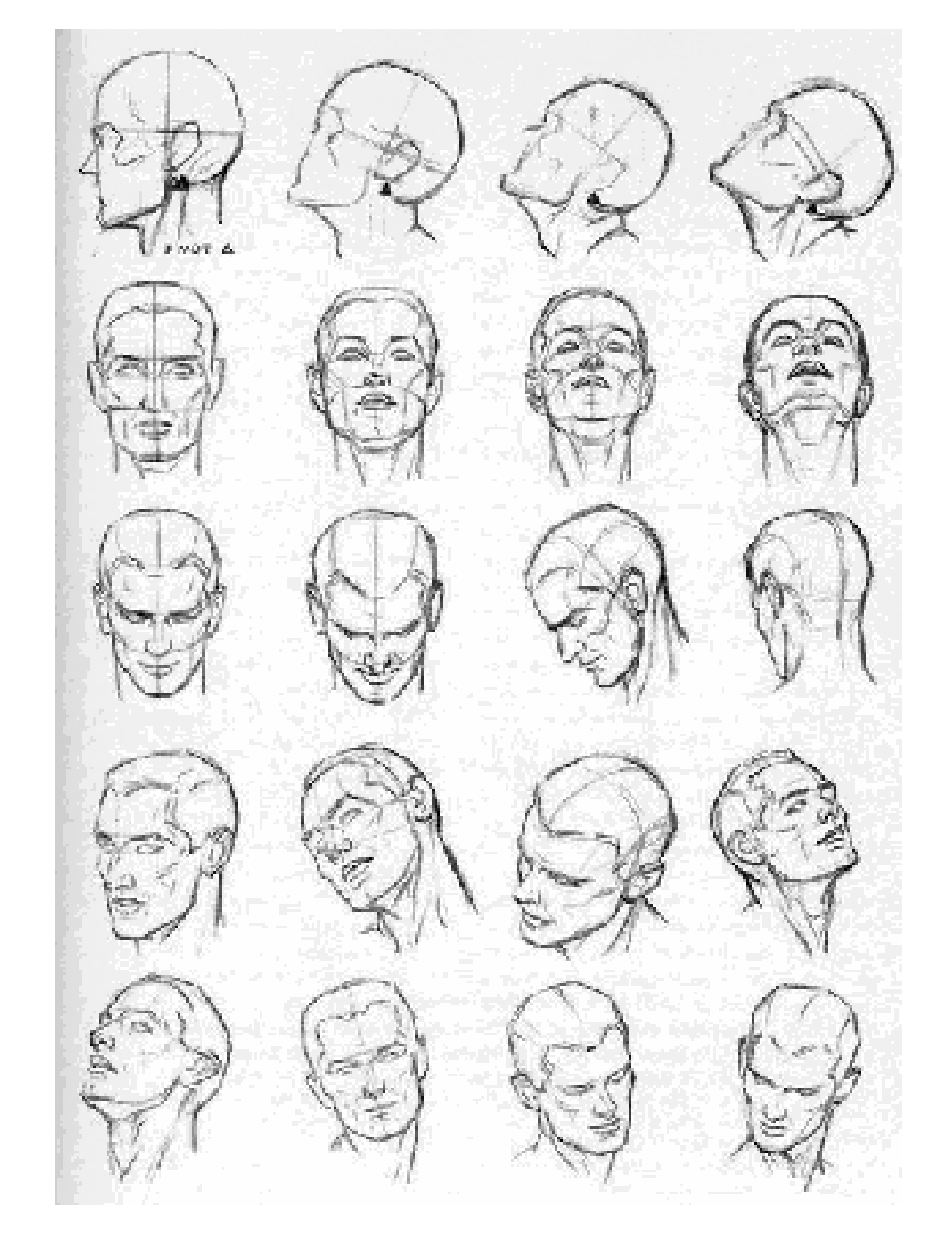
LAMINA 5. Estructura ósea simplificada

En este punto, un buen conocimiento de la estructura ósea nos facilitara la construcción de la cabeza. aunque nos vemos los huesos en detalle, debemos considerarlos como el armazón de la cabeza. todos los puntos de división de la cabeza no se relacionan con la carne, sino con los huesos. Es aparente ahora la razón de haber elegido la bola y el plano como aproches, porque nuestro aproche es el cráneo mismo, simplificado y vuelto comprensible.

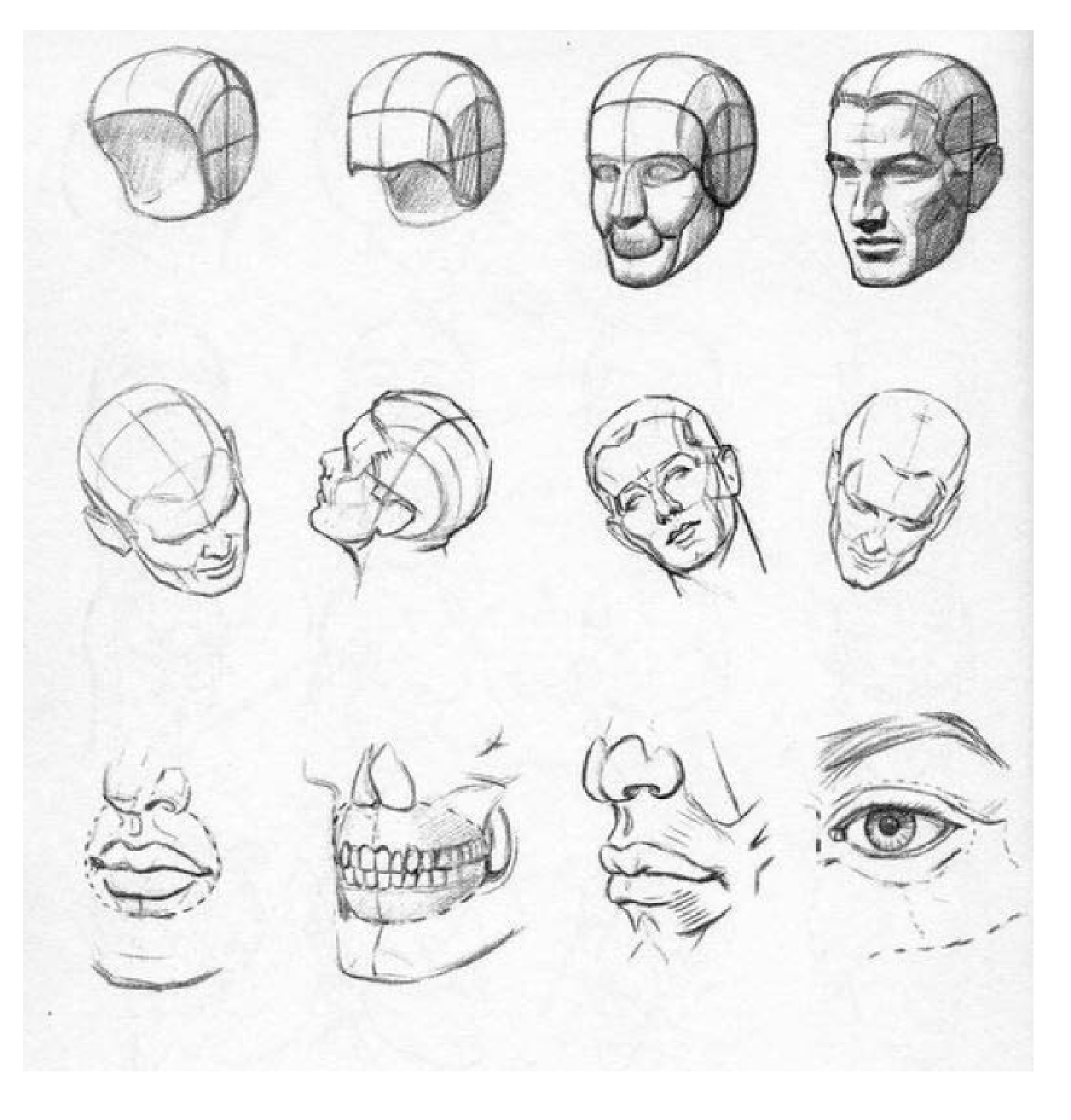


LAMINA 6. Las partes óseas en la construcción

Aquí vemos los huesos más de cerca, y se advierte que, con excepción de las mejillas, toda la carne de la cabeza recubre los huesos y sufre la influencia de su forma. Esto simplifica nuestro problema ya que, excepto los de la mandíbula, todos los huesos del cráneo son fijos y se mueven únicamente cuando la cabeza se mueve. Sólo la carne alrededor de los ojos, las mejillas y la boca pueden efectuar movimientos separados.



LAMINA 7. Acción de la cabeza sobre el cuello



LAMINA 8. Construcción de la cabeza en piezas separadas

Si consideramos la cabeza como compuesta por piezas separadas ensambladas juntas, en los dibujos de la fila superior vemos la forma y la unión de las piezas. Observad la pieza redondeada donde se situaran los labios. Denominamos esta parte del cráneo el "morro". Al dibujar la boca debemos acomodarla en la curva formada por los maxilares superior e inferior y los dientes frontales. Demasiado a menudo se dibuja la boca como si estuviera situada en una superficie plana. Los tres dibujos a la izquierda de la última fila muestran los labios y la estructura que esta debajo de ellos. El ojo debe estar también en su órbita, como se observa a la derecha. Los párpados operan como los labios, cerrándose sobre una superficie redondeada.

Hemos considerado al principio la cabeza como si fuera redonda. Es lógico, porque es más redonda que cuadrada. No obstante, uno de los últimos descubrimientos en arte fue que el exceso de redondeces termina por aburrir, y que la combinación de curvas y ángulos produce una ejecución vigorosa desconocida por muchos antiguos maestros. Las redondeces “empalagan” y no gustan a los artistas y críticos modernos. Aunque existen las redondeces, como se ve en las fotografías, esta clase de efecto nunca parece tener el vigor de un dibujo o cuadro en el que destacan los planos. Por eso la fotografía de una cabeza jamás puede competir con un buen dibujo en cuanto a vitalidad de ejecución. Según mi parecer el ideal se halla entre los dos extremos. Un dibujo demasiado anguloso tiene la apariencia de haber sido tallado en madera o piedra, con más dureza de lo que requiere el tema. Por otra parte, un dibujo con muchas redondeces tiene el aire de suavidad y dulzura que parece carecer de estructura; todo es pulido y brillante. De los dos, prefiero el que tiene demasiado carácter al que carece de él. Los artistas hallaron que escuadrando los planos, suavizándolos sólo lo bastante para librarlos del efecto de piedra tallada, logran la solidez y la vitalidad sin llegar a los extremos. Es sabido también que los planos achatados se confunde a cierta distancia sugiriendo un efecto de redondez. Cuando observáis de cerca una proyección en una pantalla, os sorprenderá lo plana que parece la imagen. No obstante, si os alejáis, este efecto desaparece y las curvas ocupan su lugar. Lo cierto es que los medios tonos que modelan una superficie son mucho más delicados de lo que parecen ser, y la verdad ha sido una bendición para los pintores.

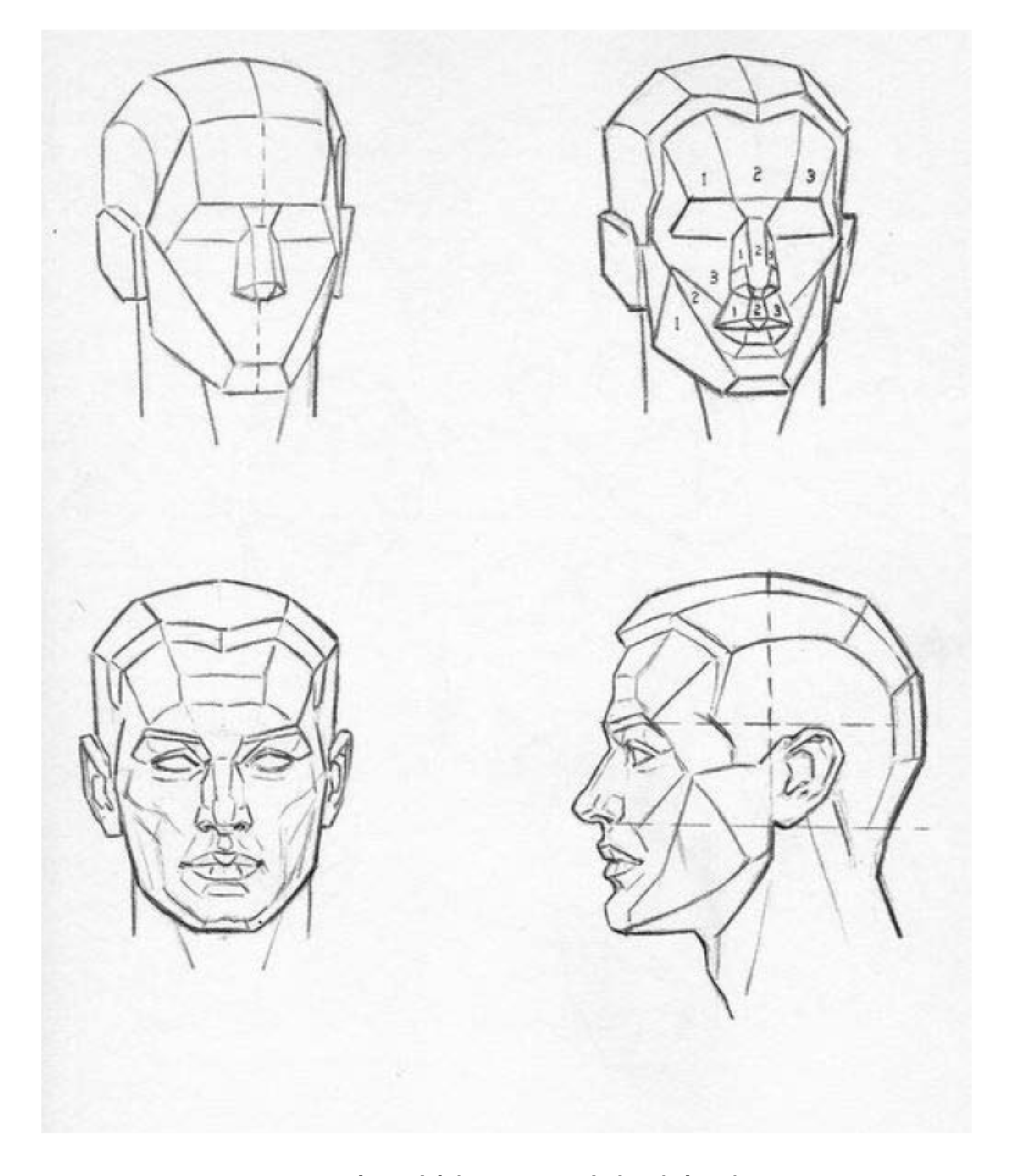
Por ahora, sin embargo, dibujemos los planos como los vemos en el modelo. Por medio de estos planos interpretamos eficazmente la verdadera solidez. Es mejor aprender a modelar la forma en su verdadera estructura que omitir el modelado de modo que ésta parezca plana y sin relieve. Recordad que en un dibujo los planos deben destacarse mucho más que en un cuadro, ya que tratamos con menos valores de contraste. Por ahora no nos ocuparemos de los valores, o “sombreado”, como suelen llamarlos los legos. Deseamos conocer simplemente los planos que darán la forma básica al contorno general de la cabeza y cara. En otras palabras, queremos cambiar las formas redondas por otras más macizas, porque ese emblocamiento confiere mucho más carácter, especialmente a las cabezas de hombre. Fijaos en la lámina 9. Os aconsejo estudiar esta página cuidadosamente para que esos planos se os graben en la memoria. Son semejantes a los acordes con que se construye la música; son fundamentales, y con ellos se puede construir casi cualquier cabeza.

Después de haber memorizado estos planos, inclinad la cabeza e incorporad los planos visibles, como se ve en la lámina 10. Partiendo de estos planos se llega a la perspectiva, como os lo demuestra la lámina 11. Luego de dominar la construcción de la bola y planos de la cara, el empleo correcto del espaciado y líneas de construcción y la unión de los planos, habréis progresado mucho en el dibujo de cabeza. Os será posible entonces descubrir gran parte de las dificultades que surjan y hacer la corrección de vuestro dibujo básico. A menudo, luego de haber comenzado un retrato, el artista descubre después de días de trabajo que la construcción básica es errónea. Hay que cambiar algo, un ojo, la nariz o la boca, y el parecido o la expresión deseada no se logran. Un buen sistema para estudiar la construcción es el de dibujar las líneas de construcción en un dibujo de cabeza

de otra persona, viéndola así la colocación exacta de cada parte. Una vez que habéis comprendido la construcción descubrís fácilmente si otra persona la domina. Algunos artistas muy capaces no saben construir correctamente y pierden así muchas horas en subsanar dificultades. Ningún "don" en el dibujo puede competir con un conocimiento cabal.

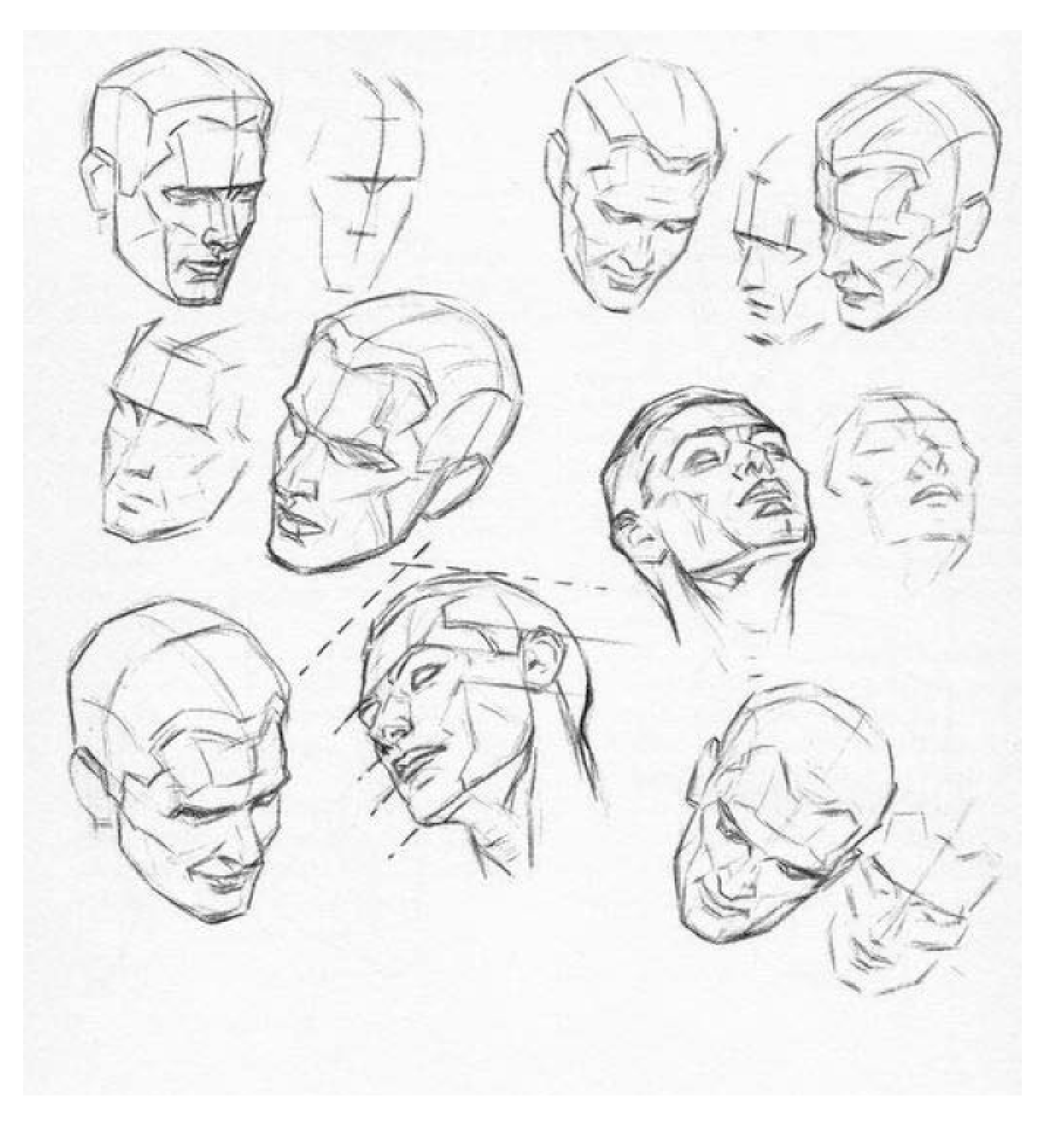
En las láminas 12 y 16 he ideado algo que os entretendrá. Nos tomaremos algunas libertades con la bola básica y los planos. Es preferible abstenerse de copiar. Haremos algunos experimentos con tipos como antes prometí. Para conseguir distintos tipos podemos variar las medidas ideales o comunes. Las tres divisiones de la línea media de la cara pueden hacerse desiguales o exageradas. Luego cambiaremos la forma del cráneo y la subestructura ósea. Os sugiero hacer experimentos con expresiones y caracterizaciones. Son interesantes y a veces sorprendentes los caracteres que se consiguen variando el espacio y las formas básicas. Es difícil antes de terminar conocer qué tipo se logrará. Por otra parte, ideando un tipo dado se puede llegar casi al resultado que se desea. Descubriréis que sois capaces de dibujar cabezas convincentes, que casi poseen aspecto profesional. Os aconsejo probar con barbas, bigotes, cejas altas o bajas, finas o espesas, narices grandes, pequeñas, barbillas salientes, retraídas, cabezas estrechas, anchas, mandíbulas prominentes, etc. Pasaréis muchos ratos entretenidos. Quizá no os interesa las caricaturas pero es divertido dibujar estudios de personas, y lo haréis mejor de lo que habíais pensado. Observad la construcción y perspectiva con tanto cuidado como lo hacéis en cualquier dibujo de cabeza, pero exagerad lo máximo posible. Un buen sistema de experimentación es escribir antes una descripción de la persona que deseáis dibujar, luego dibujad la cabeza que habéis descrito. Después, pedid a alguien que os dé una descripción de una persona. Probadlo. Esta práctica os demuestra que podéis, en las primeras etapas de vuestro estudio, empezar a crear como si fuerais un ilustrador. Contentaos ahora con delinear la cabeza, pero cread los tipos que os gusten.

Como ejemplo, vuestra descripción sería la siguiente: "Juan es corpulento y huesudo. Tiene ojos hundidos bajo cejas hirsutas. Tiene huecos bajo los pómulos. Su nariz es grande, la mandíbula y la barbilla fuertes. El pelo, aunque ralo en la coronilla, es tupido alrededor de las orejas y en la nuca. Los ojos son chicos, oscuros, semejantes a cuentas". Tratad ahora de dibujar a Juan con los datos que conocéis acerca de él.



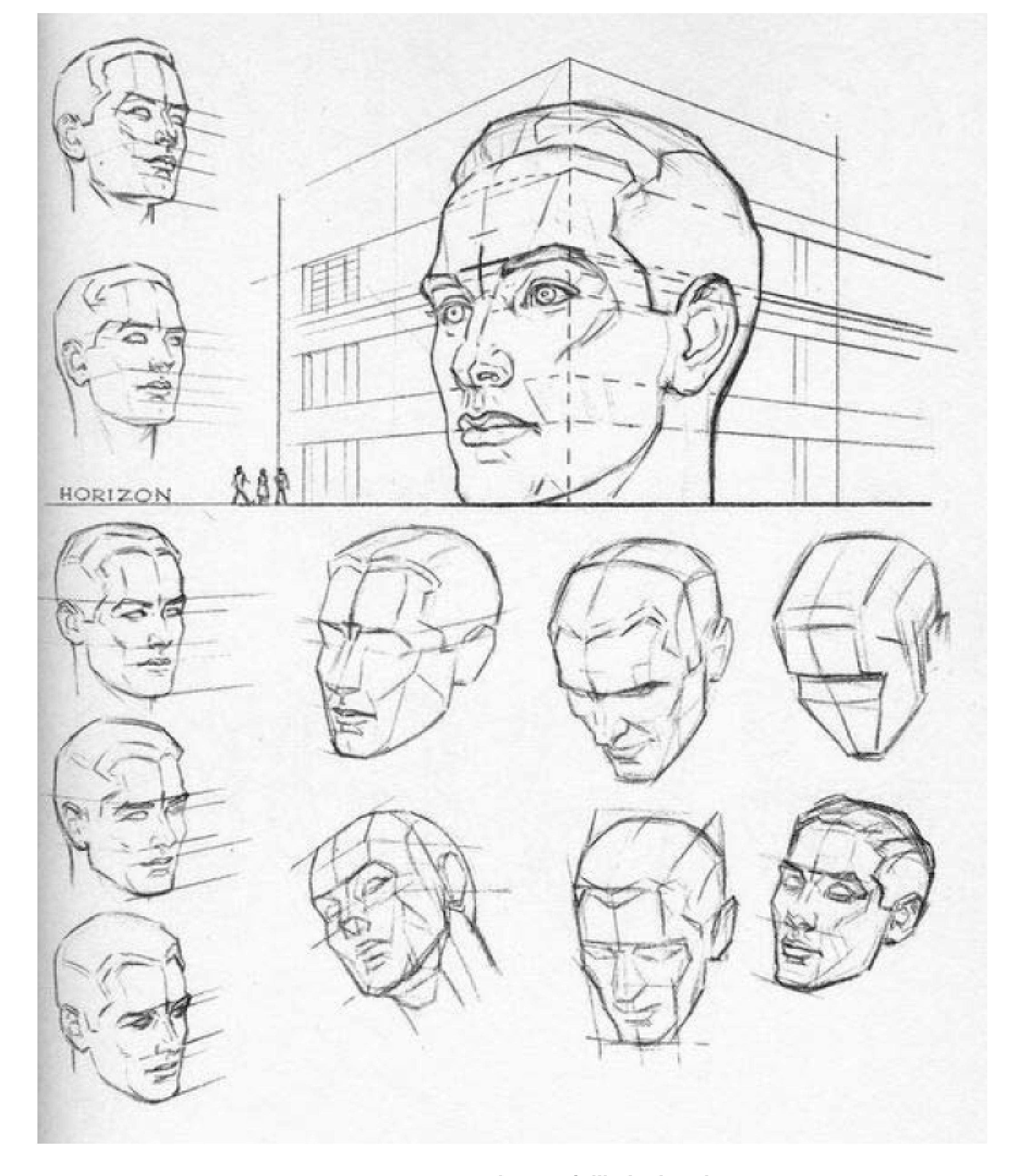
LAMINA 9. Planos básicos y secundarios de la cabeza

Los planos de la cabeza deben aprenderse de memoria, porque nos dan la base para dibujar la cabeza en la luz y en la sombra. Empezad con los planos básicos (arriba, izquierda), y estudiadlos hasta fijarlos en vuestra mente, luego tomad los planos secundarios. Con esta serie de planos se puede dibujar cualquier cabeza. La superficie varia con el carácter individual, pero con los planos de esta página conseguiréis una cabeza masculina bien proporcionada.



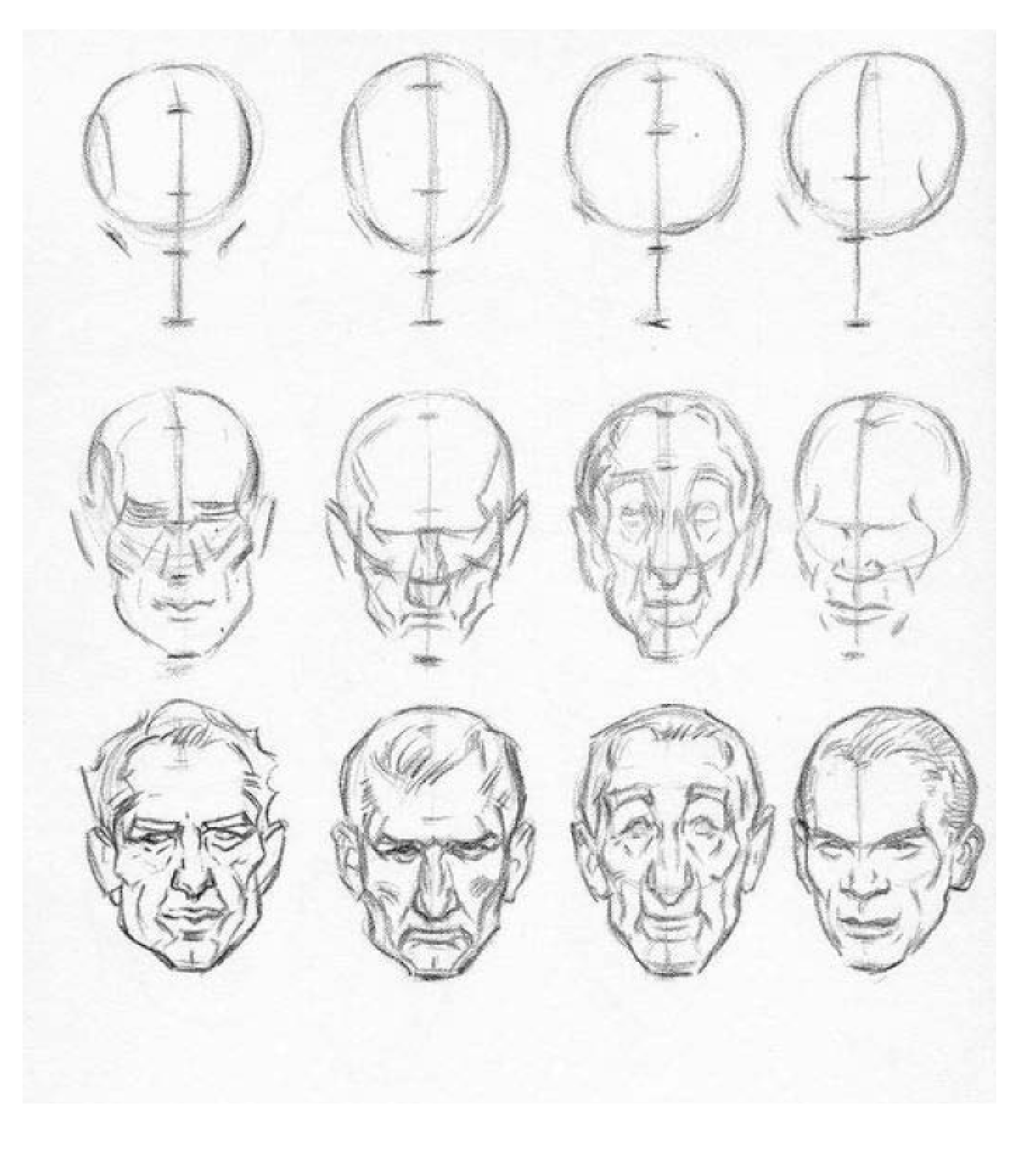
LAMINA 10. La cabeza inclinada

Los planos permiten mantener la construcción de la cara y de la cabeza dentro de las líneas de construcción o de las divisiones de la bola y planos básicos. Es más fácil dibujar el morro en todas suertes de posiciones inclinadas. La oblicuidad de las mejillas y el rectángulo redondeado de la frente ocupan su lugar en las tres divisiones de la cara. Representando así la cabeza emblocada, determinamos los ángulos en toda la cabeza. Será nuestro primer pasó hacia la perspectiva de la cabeza



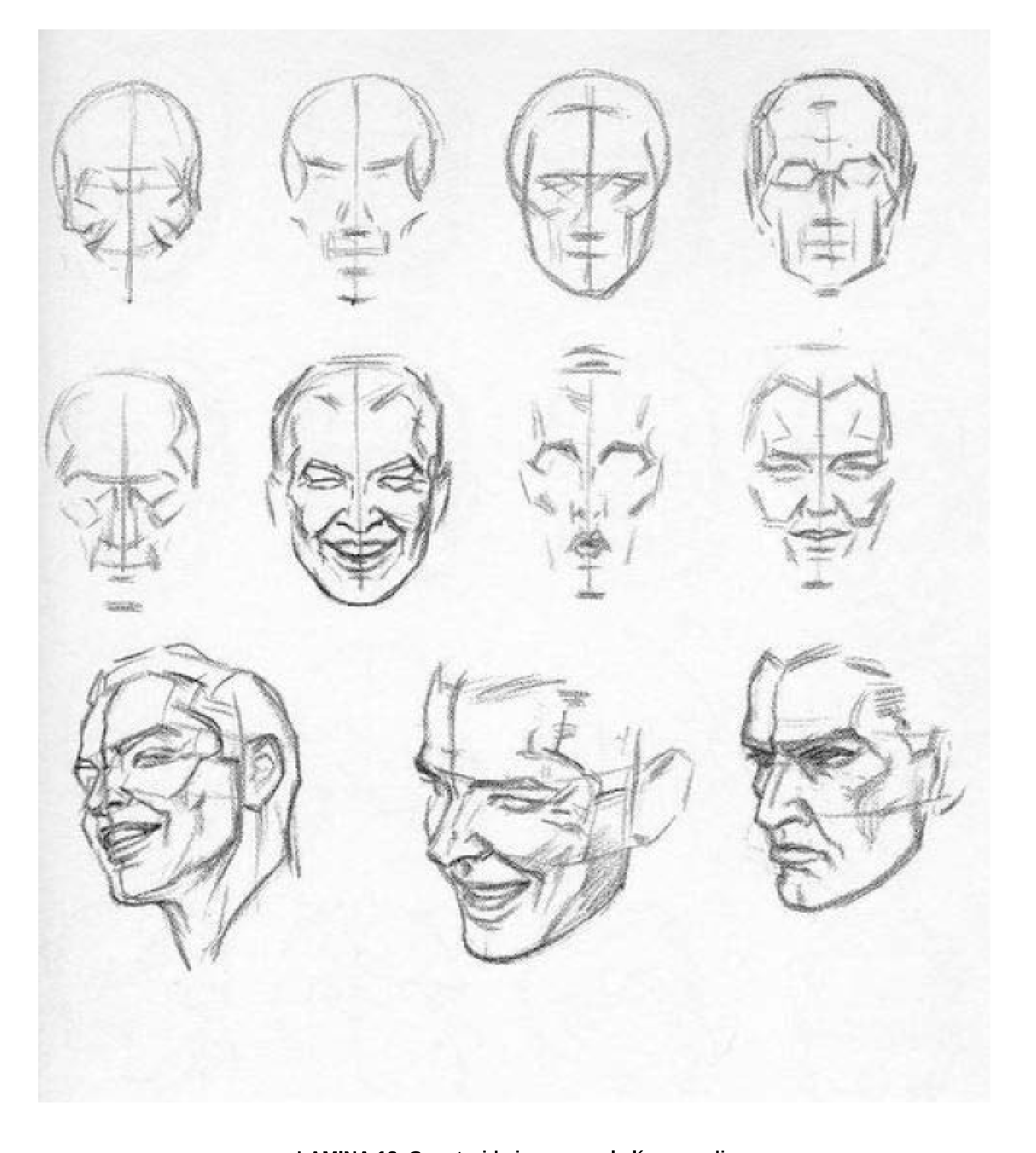
LAMINA 11. La perspectiva en el dibujo de cabeza

El dominio de la perspectiva establece la diferencia entre el aficionado y el profesional. Todo objeto dibujado debe tener su horizonte, implicado si no representado en realidad. A la izquierda vemos los planos de la cabeza vistos por encima y por debajo del nivel del ojo. Si la cabeza fuera tan grande como un edificio, la perspectiva la afectaría de la misma manera que hace a éste.



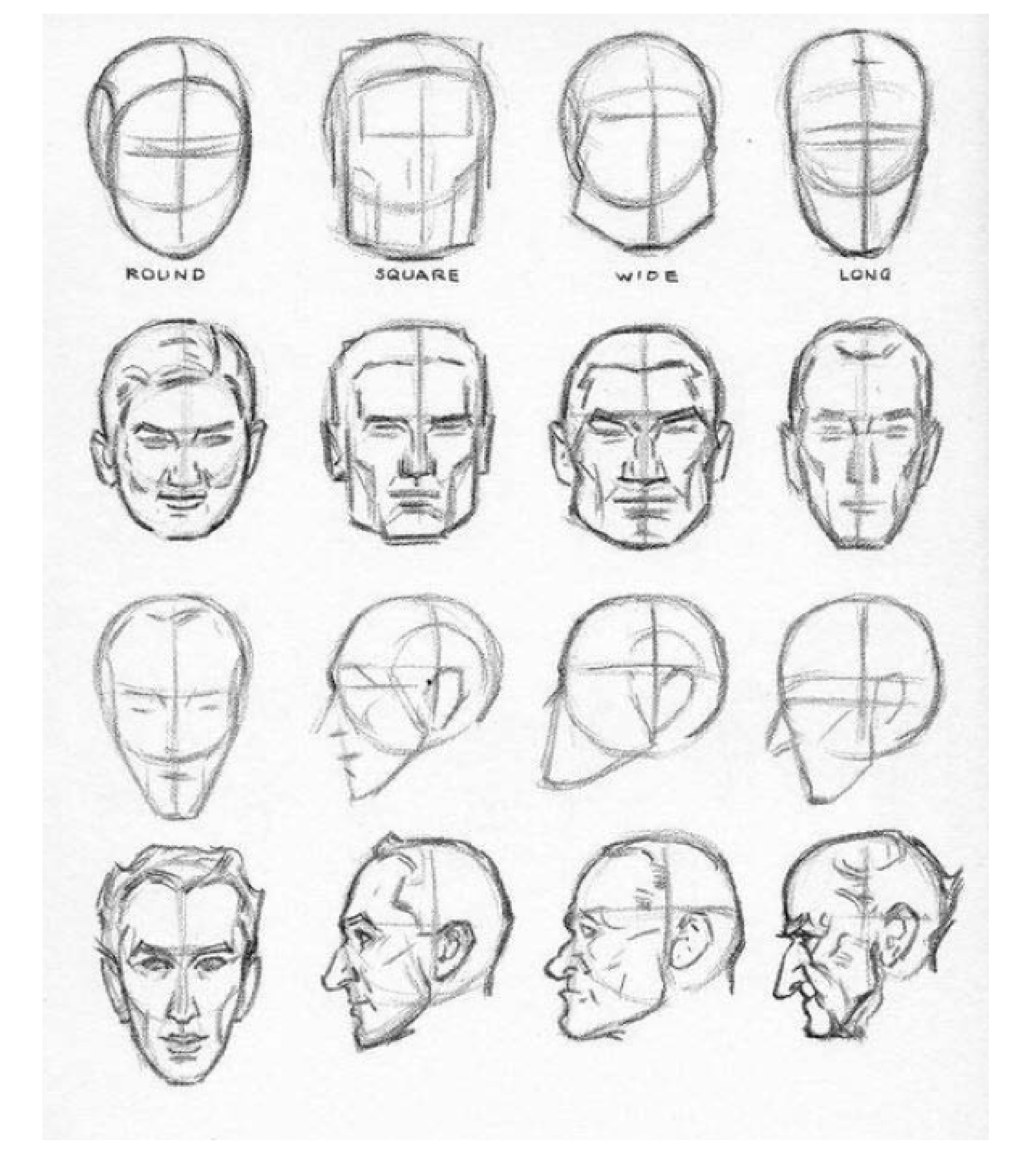
LAMINA 12. La variedad en el espaciado crea distintos tipos

Para creas diferentes tipos y personas no debemos seguir las dimensiones básicas con demasiada fidelidad, variando las proporciones de las tres divisiones de la cara lograremos distintos resultados, existen miles de combinaciones posibles. Es muy divertido hacer experimentos con ellas.



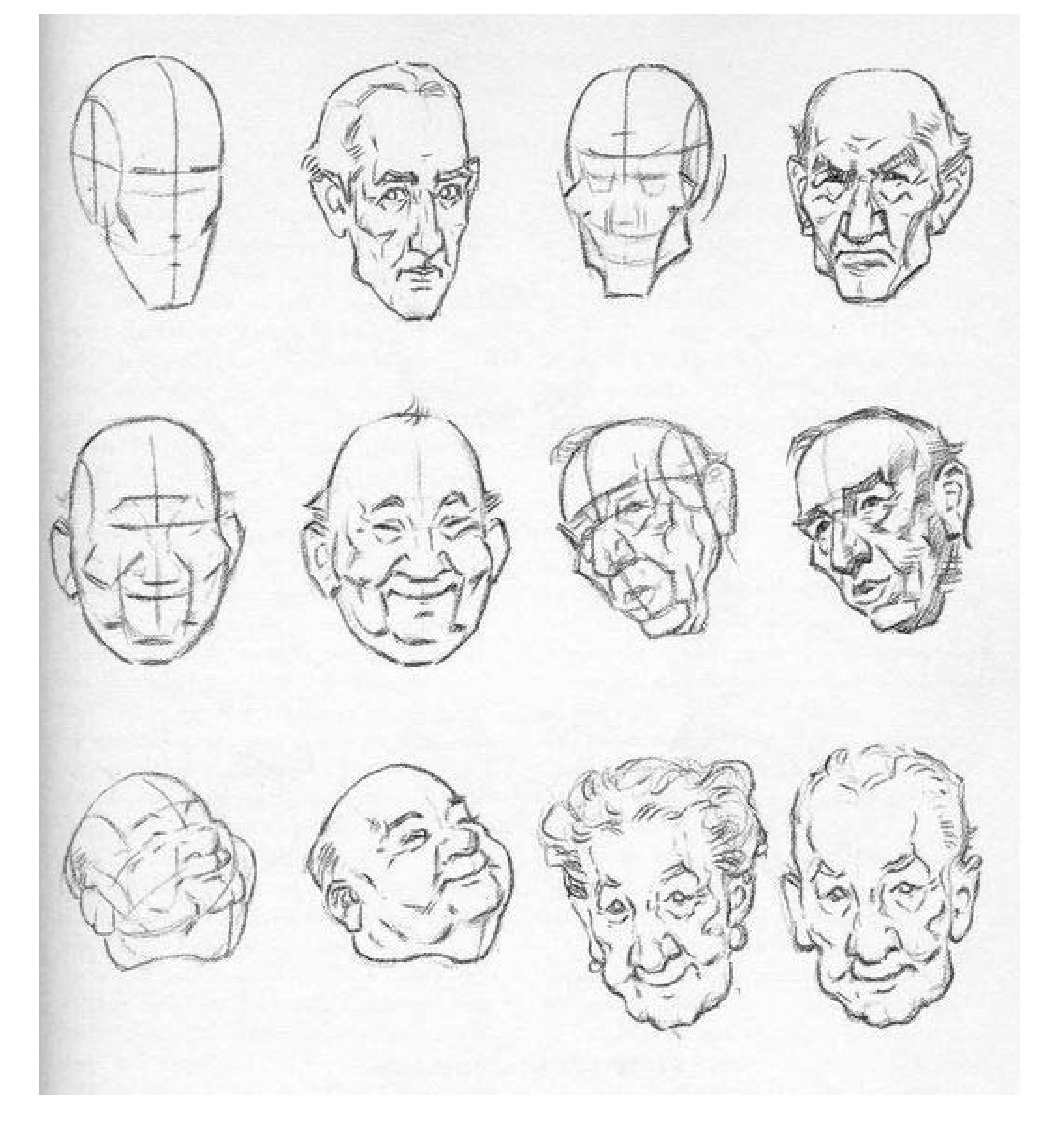
LAMINA 13. Construid siempre en la línea media

Al dibujar una cabeza recordad siempre que hay que equilibrar las formas en ambos lados de la línea media. Las partes óseas quedan fijas y la expresión se sitúa entre ellas. La mandíbula sólo se abre y se cierra. La expresión recae en los ojos, mejillas y boca, con arrugas en la frente y en torno a los ojos. Se tratan ambos lados de modo similar.



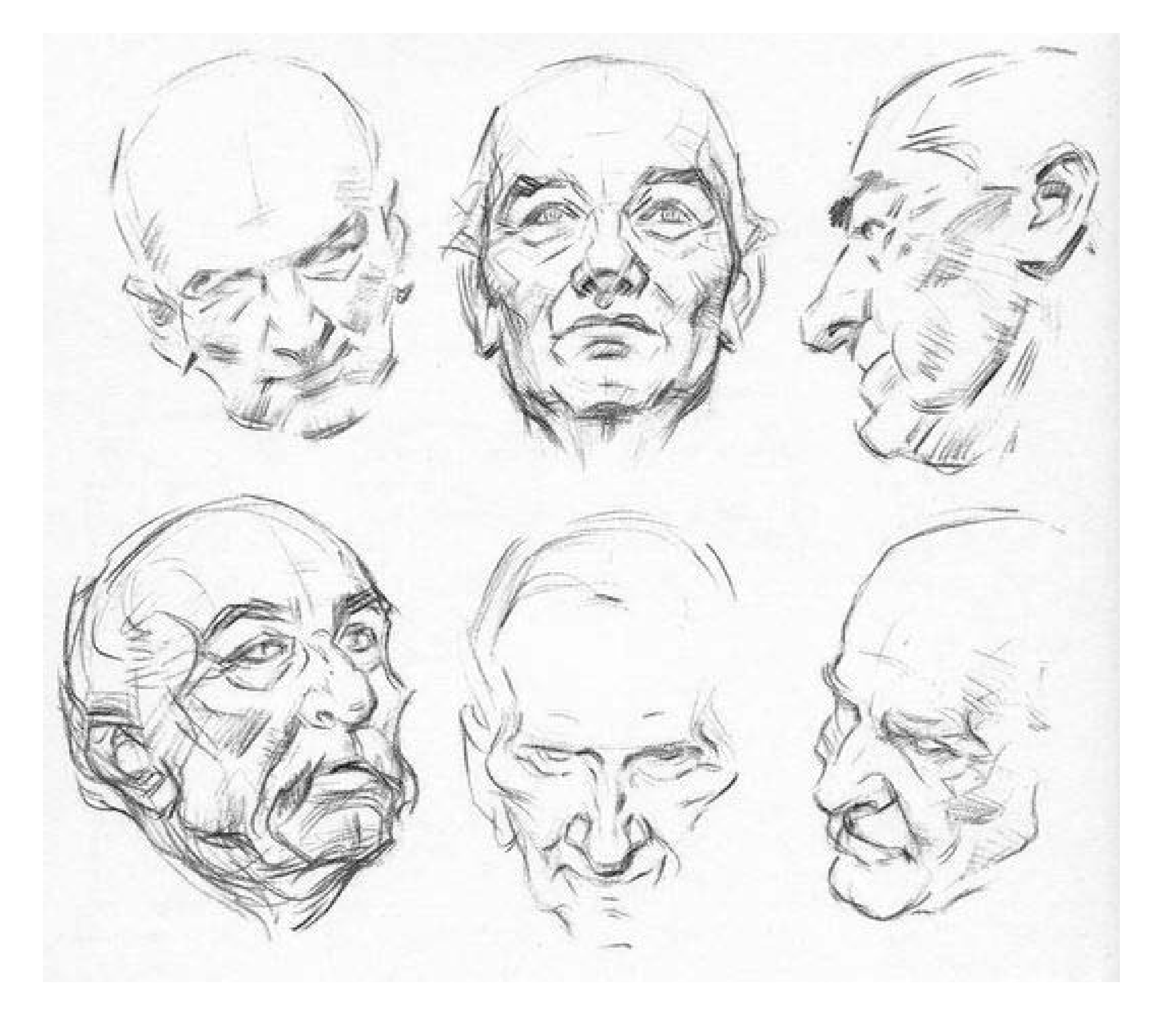
LAMINA 14. Creación de cualquier tipo deseado

No existe razón alguna para que no os toméis toda clase de libertades con la bola y el plano. La variedad de tipos mencionada en la primera parte del libro se logra simplemente construyendo una subestructura ancha, cuadrada, larga, estrecha o como lo prefiráis. Tenéis ya la base de la construcción; probad ahora algunas variaciones.



LAMINA 15. Se construyen distintos tipos variando la bola y el plano

Observad a la gente que conocéis y la que halláis a vuestro paso. Estudiadla comprensivamente. Fijaos en las combinaciones creadas por la naturaleza. Estudiad la línea del pelo hasta las cejas, luego la zona media desde las cejas hasta la base de la nariz y finalmente hasta la base del mentón. Analizad la línea media del rostro; estudiad lo que veis en ambos lados.



LAMINA 16. Indicación del carácter

Conocida ya la forma en que las líneas de construcción están emplazadas en la cabeza, analizareis caras y cráneos. Estudiad siempre la conformación ósea y la ubicación de los rasgos. Luego buscad las formaciones carnosas en las mejillas, en torno a la boca y los ojos. Estas formaciones son fácilmente localizables. Observad si los pómulos son prominentes y están acentuados por sombras debajo de ellos. Estudiad la nariz y la formación de las ventanas de la nariz, los labios y los pliegues entre los labios y las mejillas. Seguid las formas a lo largo del mentón y en torno a la línea de la mandíbula. Estas características generales, junto con la forma entera de la cabeza, importan más que la delineación fotográfica de cada pulgada cuadrada de superficie. En esta suerte de estudios los ancianos son más interesantes que los jóvenes, ya que las características han tenido ocasión de desarrollarse.



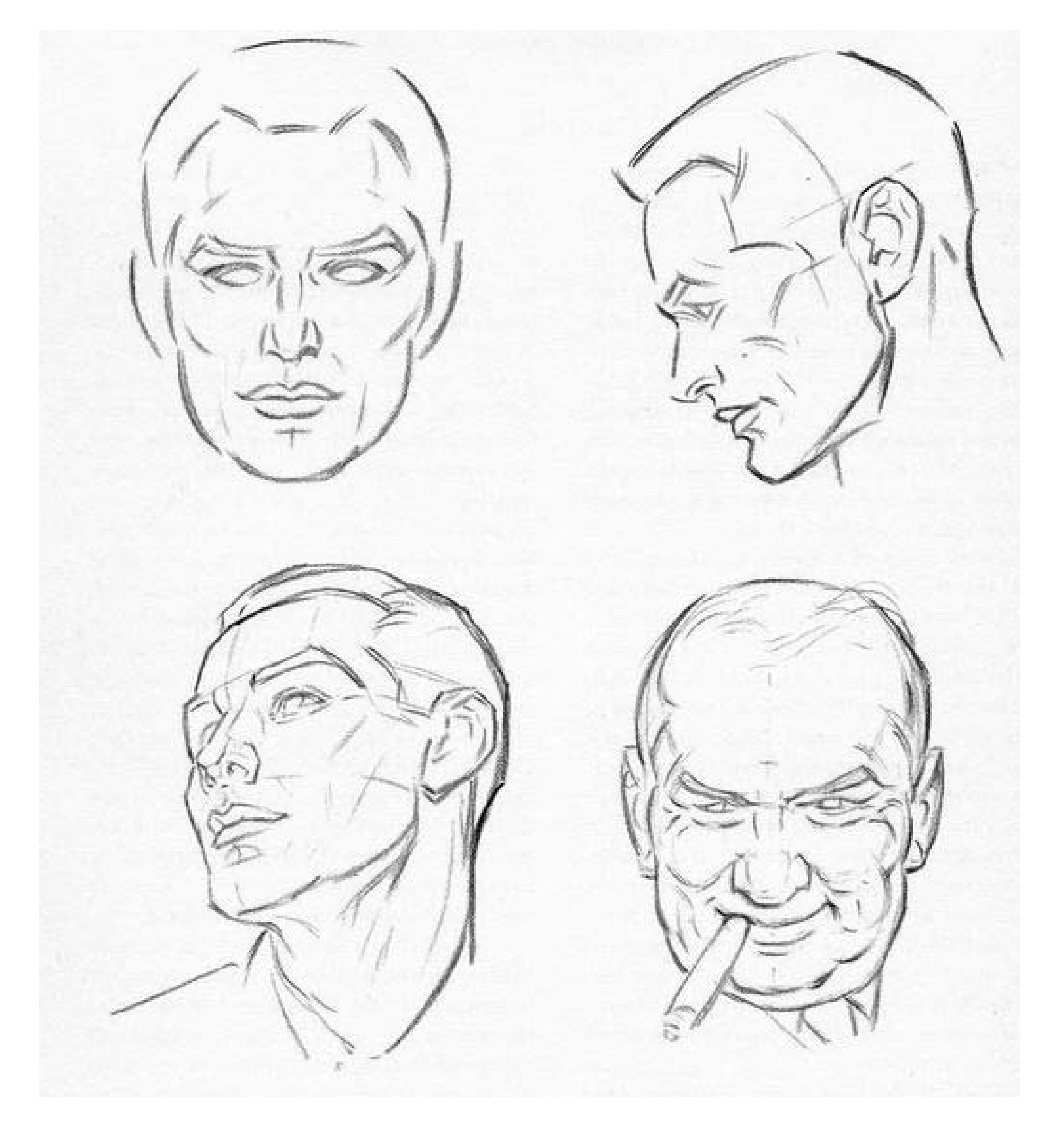
El ritmo en el dibujo es algo que se siente. El ritmo debe estar estrechamente asociado al diseño, y cada cabeza posee su diseño. Las líneas se relacionan entre sí, armonizando u oponiéndose una a otra. El ritmo es la libertad en el dibujo, libertad para expresar formas, no cuidadosa sino armónicamente. El ritmo es la mano que trabaja más con la mente que con el ojo, sentir algo que antes que expresar su aspecto. En el dibujo el ritmo se adquiere con la práctica como ocurre con el golf. Nadie os indicará cómo adquirirlo, pero a medida que tengáis conciencia de él os daréis cuenta de su presencia.

Describir el ritmo en el dibujo es como si el artista sintiera la forma simplificada de lo que dibuja, mientras traza parte de él, en su integridad. Veis su mano balanceándose sobre el papel antes que el lápiz entre en acción. Siente el trazo antes de hacerlo. El ritmo no necesita siempre de las curvas. Las curvas pueden oponerse al emblocado. El ritmo es el acento donde éste es más necesario. Es más a menudo la sugerencia de la forma antes que el detalle estudiado de ésta. Aquí el artista deja nuevamente la cámara fotográfica, porque la cámara graba cada detalle, y sólo estableciendo el ritmo antes es posible captar esta cualidad fugitiva. El espectador siente el ritmo en vuestra obra aun cuando no puede definirlo conscientemente. Sentís el ritmo en algunas escrituras mientras otras son temblorosas y garabateadas.

Algunas personas poseen un ritmo natural; otras deben luchar para adquirirlo. Colocad el lápiz en la palma de la mano entre el pulgar y el índice en vez de tenerlo como cuando escribís con dedos rígidos y torpes. Balanceadlo sobre el papel, moviendo la muñeca y brazo y manteniendo los dedos inmóviles. Se traza así una línea rítmica. Entrenad vuestra mano para que dibuje en vez de usar los dedos. El movimiento debe hacerse con todo el brazo y con la punta de los dedos. Trazad durante un tiempo grandes dibujos. George Brigman, el famoso maestro de anatomía, solía ilustrar sus clases dibujando con un lápiz fijado en la punta de un palo de cuatro pies. Algunos de sus dibujos de anatomía eran cuatro veces más grandes de lo normal, y eran hermosos.

El ritmo está en todas partes, pero debemos entrenarnos para verlo y reconocerlo. Podría describírselo como la línea más larga, recta o curva, que podéis trazar antes que cambie la dirección del borde. Cabe más expresión en una línea larga y recta que en una miríada de pequeñas. El vuelo de una flecha es otro perfecto ejemplo de ritmo. Otro es el movimiento del agua o las olas. El arco que traza una pelota en el aire, la manera en que el jugador deja caer sus manos cuando coge la pelota, el movimiento de las formas en el pelo de una mujer, todo posee ritmo. Lo llamaríamos el interrumpido correr de la línea que parece reflejar el movimiento de la mano del artista.

No os puedo decir cómo se adquiere, pero creo que lo lograréis. La torpeza es el resultado de la falta de entrenamiento; el ritmo es un entrenamiento organizado, o coordinación, quizá ambos, la unión del conocimiento y de la destreza. El ritmo es algo que ninguna cámara o proyector os dará. Lo sentís, y lucháis para expresarlo, o no lo sentís. Balancead el lápiz sobre el papel para dibujar una línea libre. Nadie lo puede hacer bien la primera vez prueba.



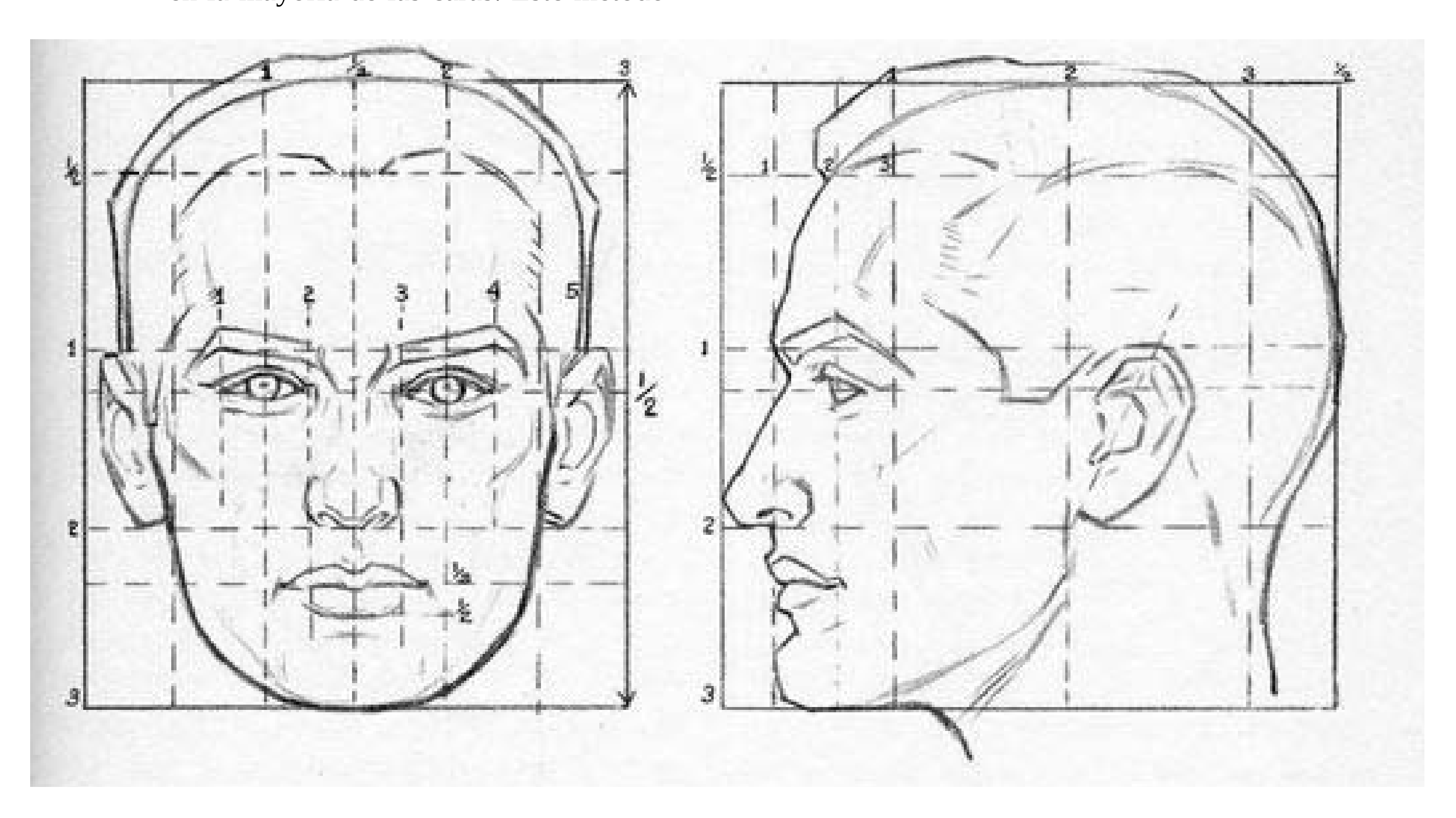
LAMINA 17. Líneas rítmicas de la cabeza

Es interesante buscar las líneas rítmicas del rostro. Hallareis líneas curvas o redondeadas que se oponen a líneas angulares o de emblocamiento. El emblocamiento ayuda a librarse del estrecho aproche fotográfico. Asi la cabeza parece dibujada, no calcada. Las curvas son encantadoras, pero las formas cuadradas poseen peso y solidez. Lograreis resultados felices combinando las dos maneras en vez de copiar el contorno exacto de cada fluctuación de una arista. De ese modo conferís emoción al diseño y al mismo tiempo lográis una forma sólida.

LA CABEZA COMUN

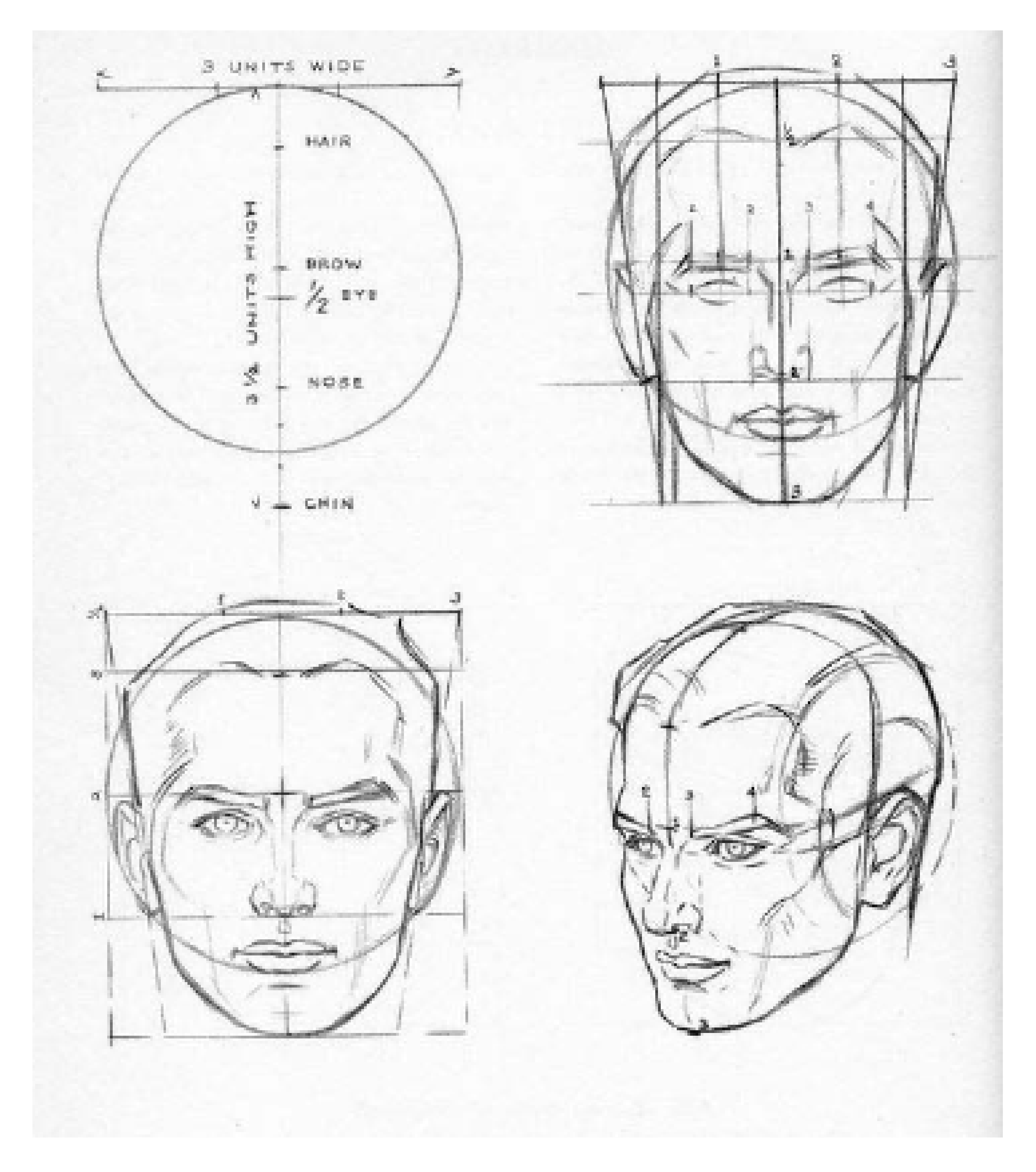
Las medidas y las proporciones de las cabezas son variadas. No obstante, le será más conveniente al artista recordar una escala de proporciones simplificada y construida a base de términos medios para sus medidas básicas. La cabeza vista de frente cabe perfectamente en un rectángulo cuyo ancho tiene tres divisiones y el alto tres y media. Esta escala deja algún espacio en el borde exterior de las orejas. La mitad de la medida de esas unidades nos dan el lugar de los ojos, de la nariz y nos ayudan a ubicar la boca, y sitúa también la línea de los ojos a mitad de la división de la cabeza desde la cúspide hasta la base, como debe ser y como es en la mayoría de las caras. Este método de medición en unidades establece la línea del pelo y las tres divisiones frontales de la cara. La cabeza de perfil cabe exactamente en un cuadrado de tres unidades y media de lado. Podéis establecer vuestras propias unidades; lo que importa son las proporciones.

Estas proporciones, como se ve en la lámina 18, se hallaron tras largo estudio y se ofrecen como una sencilla y práctica escala de fácil empleo. Esta escala es muy conveniente para el aproche de la bola y del plano.



LAMINA 18. Proporciones de la cabeza masculina

Las proporciones comunes para una cabeza de hombre se dan aquí para el frente y el perfil. La escala se recuerda fácilmente. La cabeza tiene una altura de tres unidades y media (optativo), casi tres unidades de ancho (incluyendo las orejas), y tres unidades y media desde la punta de la nariz hasta la nunca. Las tres unidades dividen la cara en frente, nariz y mandíbula. Las orejas, la nariz, las cejas, los labios y la barbilla miden cada uno una unidad. Podéis dibujar ahora una cabeza del tamaño deseado usando vuestras propias unidades de medición.



LAMINA 19. Dibujo de la cabeza en unidades

Aquí se muestra el empleo de la escala en la práctica. El círculo representa la bola, y el ancho es el de la cabeza incluyendo las orejas. La cara tiene un ancho de unas dos unidades y los ojos caen en las mitades del medio o en los cuartos de las dos unidades (observad el dibujo superior de la derecha). Esto coincide con las divisiones de la boda y del plano con los que estáis ya familiarizados

MUSCULOS DE LA CABEZA Y EL ROSTRO

No veo qué ventaja material reportaría al artista conocer los nombres de todos los músculos y huesos de la cabeza, pero debe saber dónde están pegados y su acción. Importa saber que algunos músculos están ligados al hueso por los dos extremos, otros sólo al hueso por un extremo y bandas de músculos por el otro. Los primeros sirven para mover la estructura ósea. Los últimos mueven la carne. La lámina 20 muestra los músculos y sus conexiones.

El más importante de la cabeza es el poderoso músculo que cierra la mandíbula. Lo podéis sentir en el ángulo de la mandíbula, debajo y junto a la oreja. Se sabe que los acróbatas se circo suelen colgarse de la boca al extremo de una cuerda, sosteniendo así el peso del cuerpo con la fuerza de la mandíbula. También hay otro músculo pegado a la mandíbula que se extiende al costado del cráneo. Estos músculos posibilitan la masticación de los alimentos.

El principio mecánico de los ojos y de la boa es maravilloso. Los dos son hendiduras en una capa circular de músculo. Si tomáis la mitad de una pelota de goma y cortáis una hendidura en ella, sin forzar la goma, la hendidura se cerrará por si sola. Forzándola la abriréis fácilmente. La caída del peso de la mandíbula abre la boca. Para abrir la boca se requiere un esfuerzo consciente. Para cerrarla el esfuerzo es menor.

Son muy importantes los músculos en forma de cinta que abren los labios lateralmente, tirando de los ángulos de la boca. Son los “músculos de la sonrisa”. Son los que redondean las mejillas contrayendo la carne. Cuando tiran hacia arriba y surge la sonrisa, suelen suceder cosas extraordinarias que nada tienen que ver con la mecánica. Recordad que ésos son los “músculos de la felicidad”. Están pegados a los pómulos y corren diagonalmente por las mejillas hacia los músculos en torno a los labios.

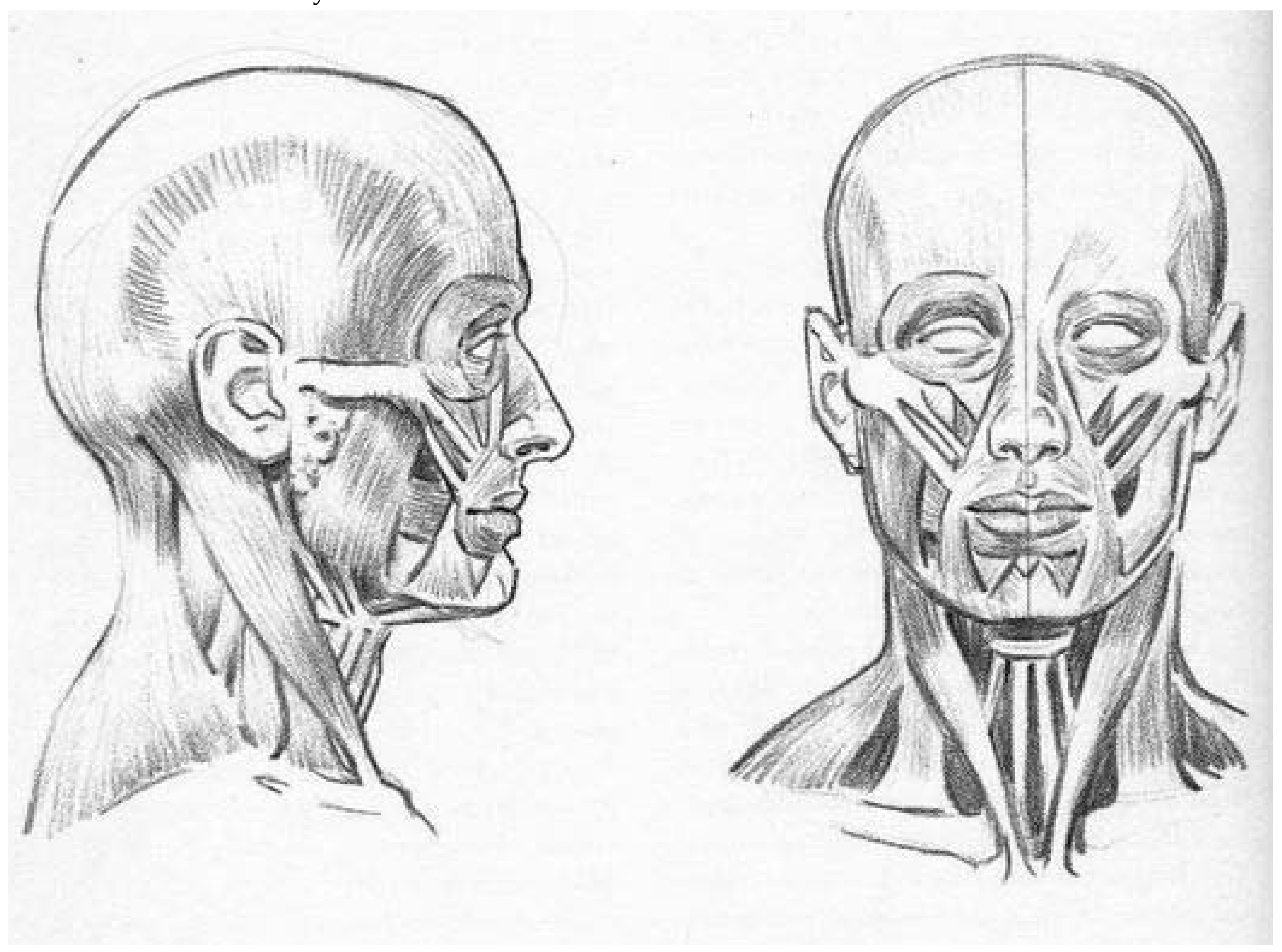
Observad los músculos que corren por los lados de la nariz soslayando los ángulos de la boca hasta la barbilla. Son los “músculos de la pena”. Ligados por un extremo al hueso de la nariz y por el otro a la mandíbula, tiran de los labios hacia arriba y abajo. Accionando por ambos extremos descubren los dientes del mismo modo que un animal muestra los colmillos. Cuando os cepilláis los dientes accionan conjuntamente. Tiran hacia abajo cuando levantáis algo pesado o cuando hacéis un poderoso esfuerzo muscular, como la carrera. Redondean los ángulos de la boa, mientras que en la sonrisa la extienden y levantan. Tratad de asociar los músculos de la felicidad y la pena porque fundamentan la mayoría de las expresiones faciales. Las arrugas en los ángulos de los ojos son causadas por la carne de las mejillas que se amontona debido al impulso elevador de los “músculos de la felicidad”. El engrosamiento de la mejilla causa también la arruga o pliegue de carne que se forma bajo los ojos al sonreír. Está más pronunciado en algunas caras que en otras. Como los músculos de la felicidad tiran de cada lado al sonreír, las ventanas de la nariz se abren y se hacen más evidentes, lo cual es una de las cosas que ayuda a expresar la sonrisa en un rostro.

El hoyuelo o línea descendente que aparece en la parte inferior de la mejilla al sonreír es causado por el hueco que hay entre el “músculo de la pena” y la mandíbula. Con la edad esta depresión se hace más evidente. En los jóvenes es un hoyuelo.

El resto de los músculos del rostro son lo que podríamos llamar “músculos de las arrugas”. Hay uno en el ángulo interior de la ceja cerca de la nariz. Este levanta la punta de la ceja dando una expresión preocupada o ansiosa. El “músculo de la pena” baja el ángulo interior de la ceja fruncioendolo. Los dos “músculos de las arrugas”

colocados encima de las cejas fruncen también la frente, ya que se contraen bajo la carne estando unidos a ella.

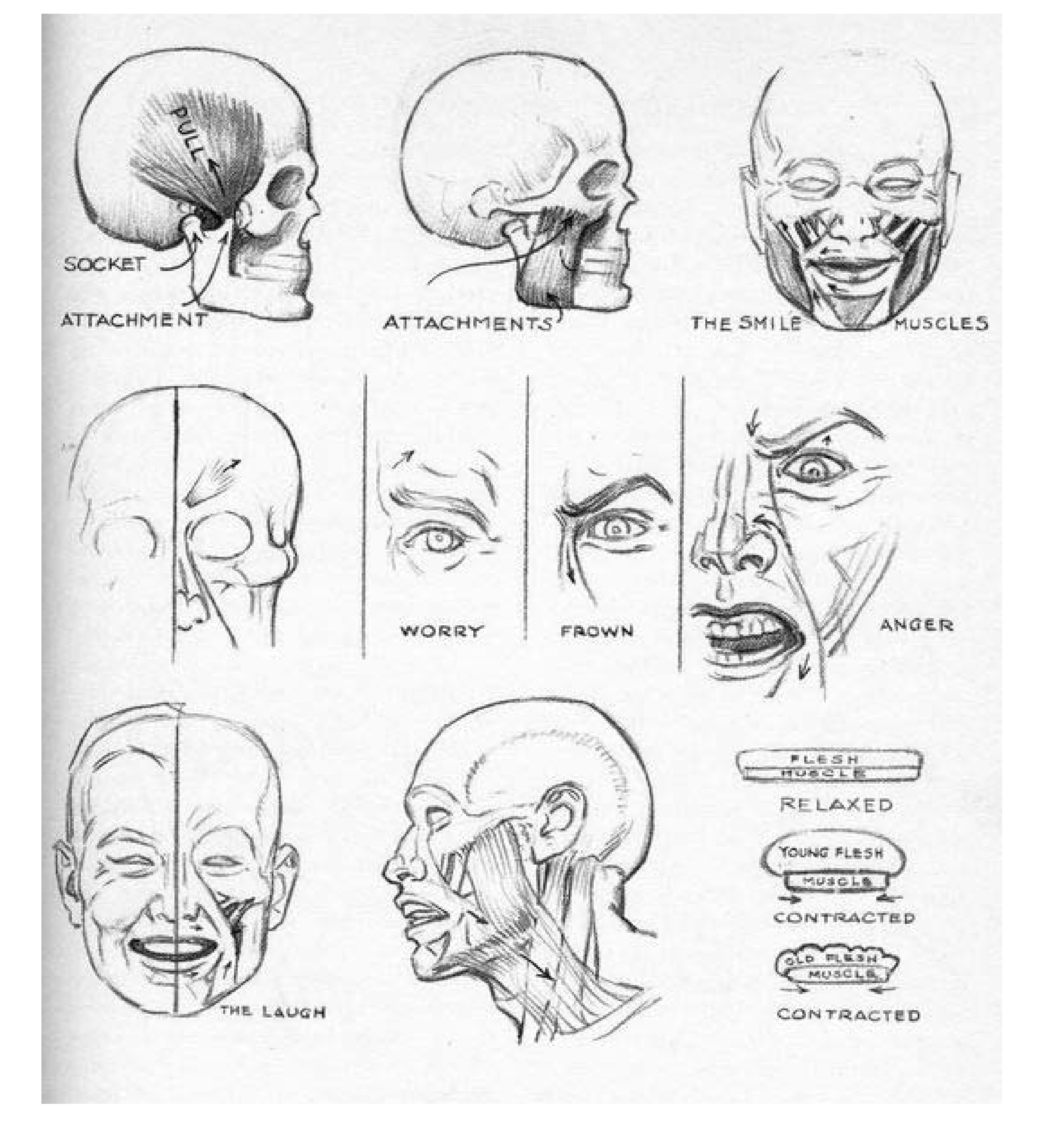
Hay dos pequeños “músculos de las arrugas” en la punta del mentón. La depresión entre estos músculos puede formar un hoyuelo en medio de éste. Fruncen también el mentón en ciertas expresiones.



LAMINA 20. Anatomía de la cabeza

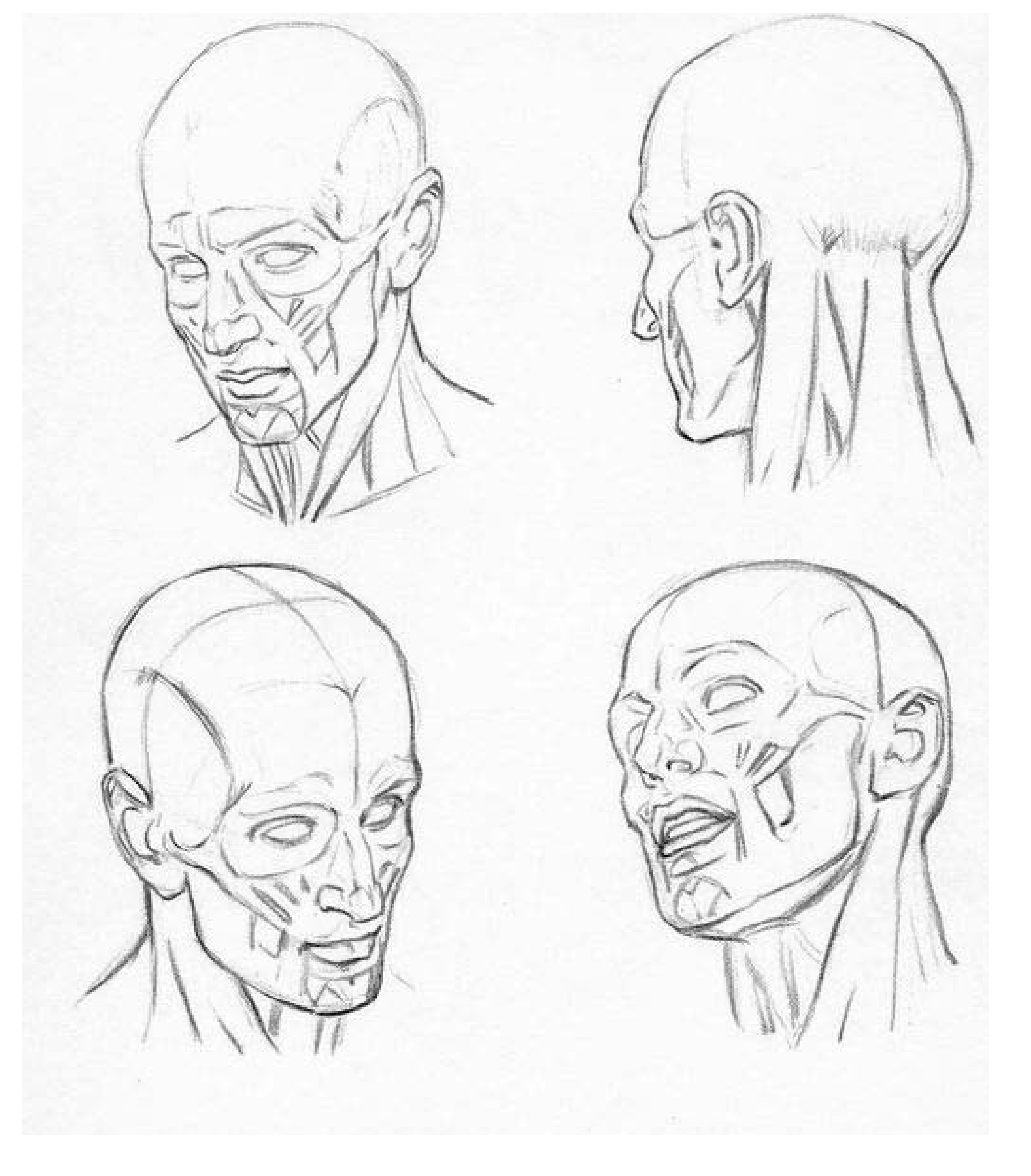
Cuando estudiéis los músculos del rostro, situaos frente a un espejo y examinadlos cuidadosamente. Aprenderéis así y con la ayuda de estos dibujos mucho acerca de la expresión y de sus causas.

Prestad atención a los músculos del cuello, porque generalmente se dibuja la cabeza sobre el cuello. Los dos músculos colocados diagonalmente que hacen girar la cabeza están unidos al cráneo detrás de la parte superior de la oreja, y al esternón, que está entre las dos clavículas, por abajo. Dos fuertes músculos unidos a la nuca debajo del cráneo mantienen la cabeza erguida o la inclinan hacia atrás. El propio peso de la cabeza la hace inclinarse hacia delante. En el dibujo de cabeza ayuda mucho conocer los músculos.



LAMINA 21. Como funcionan los músculos

Estos dibujos, aunque desagradables, son importantes para el artista si quiere conferir expresión a sus personajes. La sonrisa es muy importante en el arte comercial y en la publicidad. Al ilustrar libros tendréis que dibujar una cara furiosa de vez en cuando, aunque la mayoría serán caras agradables. No obstante, es mucho más fácil dibujar una cara inexpresiva que una feliz. Debemos evitar que la cara que debería reflejar felicidad sea inexpresiva o haga muecas. Por lo tanto, estudiad esta página bien.



LAMINA 22. Los músculos desde varios ángulos

Cuando conozcáis los músculos de la cabeza, tratad de colocarlos con la cabeza en distintas posturas. Inclinad y haced girar la cabeza y alinead los músculos para equilibrarlos en cada lado de la línea media del rostro. Os sorprenderá con cuanta facilidad ocupan su lugar en el plan de construcción que habéis ya estudiado.

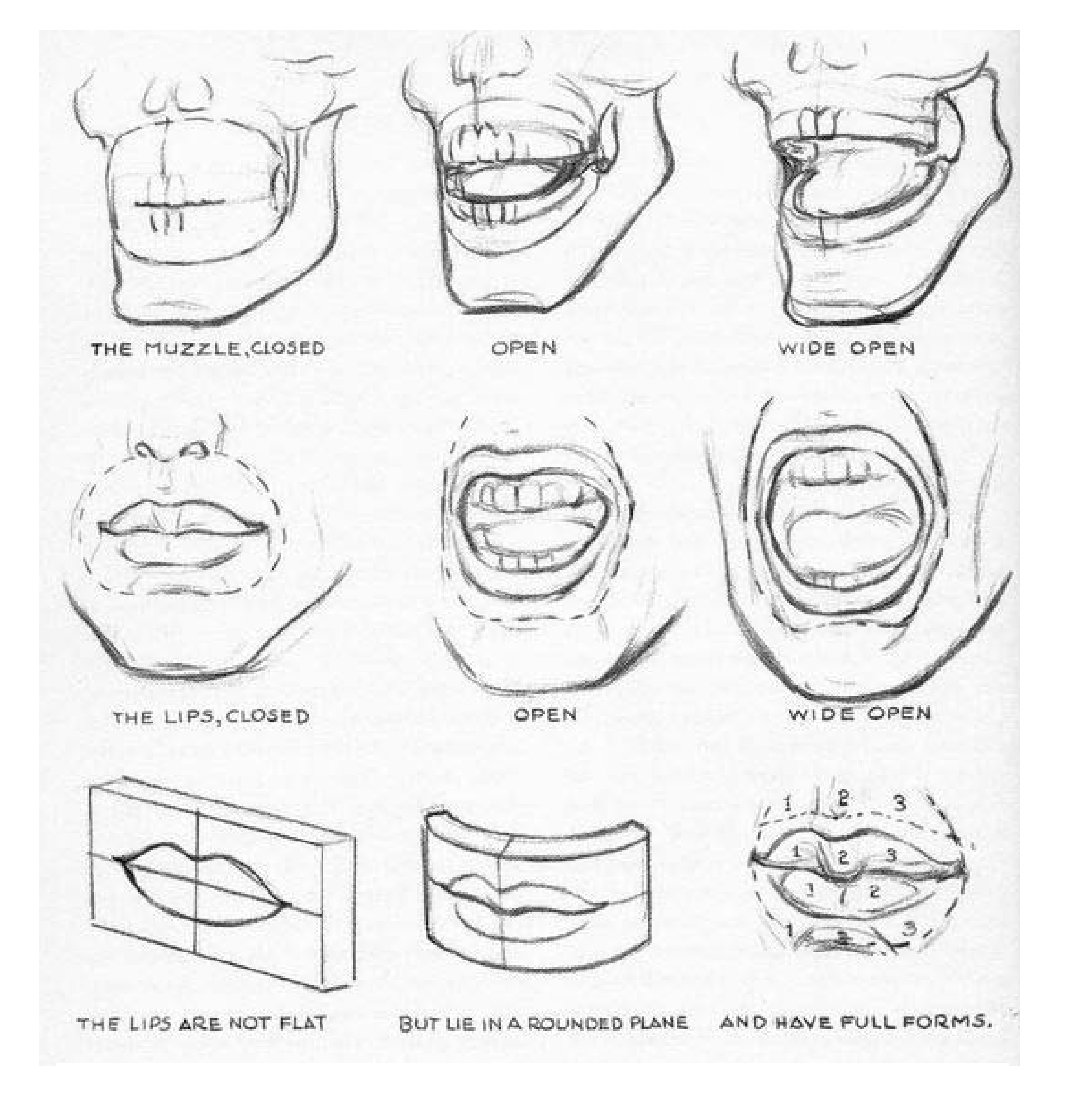
Son pocos los artistas que poseen algún conocimiento de la anatomía de la cabeza o del funcionamiento de los músculos. Si los rostros carecieran de expresión no necesitaríamos conocer mucho acerca de este tema. Se suele decir que podemos depender de las fotografías para la expresión. En realidad, muchos artistas lo hacen. Opino que bastan unas pocas horas de estudio para aprender los principios necesarios de anatomía, digamos dos o tres noches. Ya que requiere tan poco esfuerzo, ¿por qué no tratáis de aprender algo que os será siempre valioso?

Cualquier expresión depende de unos pocos músculos que están cubiertos por la carne. Conocer la posición y función de los músculos hace la diferencia entre el trabajo a ciegas y el conocimiento. Una expresión debe ser convincente, y es más fácil convencer cuando conocéis lo que estáis haciendo.

Durante muchos años experimenté grandes dificultades en el dibujo de la sonrisa. Daba por sentado que los pliegues de la sonrisa empezaban en las ventanas de la nariz y bajaban hasta el ángulos de los labios. En realidad los pliegues de la sonrisa pasan al lado de los ángulos de la boca, la rodean y se insinúan hacia el costado del mentón. Se debe a que los labios descansan en una capa ovalada de músculo y los pliegues se forman en el borde exterior de ésta. Los pequeños músculos que nacen en la mejilla están unidos al borde externo de esta capa de músculo y producen los pliegues de la sonrisa. En algunas sonrisas la acción de estos músculos redondea los ángulos de la boca en vez de hacerlos más agudos. No me había dado cuenta de ello en mis primeros estudios. Esta experiencia me enseñó que hay que volver a empezar cuando uno se equivoca.

Importa mucho conocer en la sonrisa cómo se pliega la carne bajo los ojos. A veces estos pliegues hacen la sonrisa más alegre; otras no. Ignoro la razón. En ciertos rostros esta característica se da en grado pronunciado, mientas en otros apenas se nota. Es difícil hacer que estos pliegues parezcan naturales y formen parte de la sonrisa en vez de tener aspecto de bolsas. Esos pliegues son más fáciles de pintar que de dibujar, puesto que en la pintura se emplean valores claros, pero en el dibujo usamos generalmente un medio negro, y los pliegues se oscurecen demasiado. Ocurre lo mismo con las arrugas que la sonrisa hace surgir en el ángulo exterior de los ojos. Si son demasiado oscuras parecen patas de gallo. Muchas sonrisas se malogran debido a que las líneas que rodean la nariz son demasiado marcadas y oscuras, sugiriendo una mueca antes que una sonrisa, o haciendo que la cara parezca estar oliendo algo desagradable.

Otro dato valioso sobre la sonrisa es que los dientes superiores se ven más que los inferiores. Se descubren así mayor número de dientes y exponen una superficie más grande. Los ángulos de los labios se retraen, haciendo aparecer un agujero o acento oscuro en el ángulo de los labios. Los dientes nunca deben llenar los ángulos como si estuviesen junto a los labios en todo el largo de la boca. La acción muscular estira y achata los labios, pero la curva interna de los dientes siempre existe y se evidencia aún más por la sombra que hace el ángulo de los labios. Hay que suavizar el tono de los dientes a medida que se alejan del frente de la boca. Los más iluminados son los dos incisivos frontales. Hay que evitar el modelado demasiado exacto de los dientes, o trazar líneas entre ellos. Se debe a que las líneas suelen ser muy oscuras. Las líneas entre los dientes son muy finas y delicadas. Es preferible a menudo sugerir los dientes antes que dibujarlos en detalle, a menos de querer vender



LAMINA 23. Mecanismo de la boca

Es casi imposible dibujar exactamente los labioso y la mandíbula sin comprender a fondo la acción del morro. Los principiantes dibujan la boca como si descansara en una superficie plana. Debe presentarse la debida consideración a la curva de la mandíbula haciendo resaltar al mismo haciendo resaltar al mismo tiempo el volumen de los labios.

dentífrico. Anders Zorn era un maestro del dibujo de dientes en la sonrisa.

La lámina 23 muestra el mecanismo de la boca. El dibujo superior nos hace ver los huesos desprovistos de carne. Debemos recordar que el maxilar superior es fijo respecto al resto de la cara, y todos los movimientos los produce el maxilar inferior. La curva de los dientes superiores no cambia y sólo la afecta el punto de vista. Cuando el maxilar inferior cae, la cara puede alargarse en unas dos pulgadas. Cuando los dientes superiores e inferiores se separan, no olvidéis compensar proporcionalmente la caída del mentón. Y, nuevamente, tened siempre presente la curva del morro en torno de los labios.

La lámina 24 os muestra el verdadero aspecto de los ojos. Tendemos a considerar el ojo como algo redondo (el iris) colocado sobre algo blanco (el globo del ojo). Hasta que no analizamos la estructura no vemos cómo la esfericidad del globo del ojo afecta los párpados. Se debe ello a que sólo vemos poco más de la cuarta parte del globo del ojo. Pero la curva del globo del ojo es muy evidente de un ángulo a otro de los párpados. Un ojo sin párpados, claro está, tiene aspecto desagradable, pero debemos colocar los párpados como si descansaran sobre una superficie esférica. Los párpados operan casi exactamente como los labios. Excepto en la vista de frente del rostro, el dibujo de un ojo nunca es el duplicado exacto del dibujo del otro. Cuando el iris de un ojo está en el ángulo interior, el del otro está en el ángulo exterior. El cristalino produce una ligera protuberancia que se desplaza bajo el párpado superior. Considerad los ojos como si fueran dos bolas que accionan juntas unidas por un palo. Al hacer girar el palo, los ojos giran también. Considerad los ojos como si fueran dos bolas que accionan juntas unidas por un palo. Al hacer girar el palo, los ojos giran también. Considerad los párpados como las cubiertas de las dos bolas, en principio como el dibujo del ángulo inferior a la derecha de la lámina 24. dibujad muchos ojos, primero separadamente, luego por pares. Recortad algunos dibujos de ojos y copiadlos.

Al estudiar las bocas de la lámina 25, considerad por el momento los labios y dientes separadamente. Dibujad esas bocas y, frente a un espejo, tratad de dibujar vuestra boca. Moved los labios. Inclinad la cabeza variando el ángulo. Observad que los dientes no se destacan por las líneas que los separan sino arriba por las encías y abajo por las zonas oscuras. Es fácil dar demasiada importancia al detalle en los dientes, de modo que parecen no pertenecer a la boca. Dientes que resaltan demasiado pueden estropear una buena cabeza.

En la lámina 26 se ven narices y orejas. La perspectiva y el punto de vista afectan tanto la nariz y las orejas como los labios. En otras palabras, se las ve según el ángulo desde el cual se las observa. Por eso es tan importante establecer el punto de vista de la cabeza antes de dibujar cualquier rasgo. Cuando se dibuja ante modelo importa no cambiar la postura de la cabeza mientras se dibujan los distintos rasgos, si no el dibujo quedará fuera de perspectiva. La nariz debe colocarse en las líneas de construcción de la cabeza entera y encima de la línea media, o quedará mal. La nariz y las orejas deben dibujarse juntas, de modo de establecer sus relaciones. La oreja es muy diferente véase de frente, de perfil o de atrás. Cuidad que la nariz esté en ángulo recto con la línea de los ojos y ceño. Cuando las cejas están ladeadas, lo está también la nariz; en efecto, lo está toda la cara.

La lámina 27 nos muestra algunos ejemplos de rostros que sonríen y ríen. Aunque esos dibujos están reducidos a líneas, se evidencia la acción de los músculos. La sonrisa llamada de

ángulos agudos se ve en el dibujo de la parte superior de la derecha. La cara en la mitad de la fila superior y las de las filas inferiores muestran risas de ángulos redondeados. Esto nos lo enseña el tema, pues un ángulo redondeado mal dibujado se convierte fácilmente en mueca. La sonrisa requiere un estudio exhaustivo. Se aprende mucho frente al espejo.

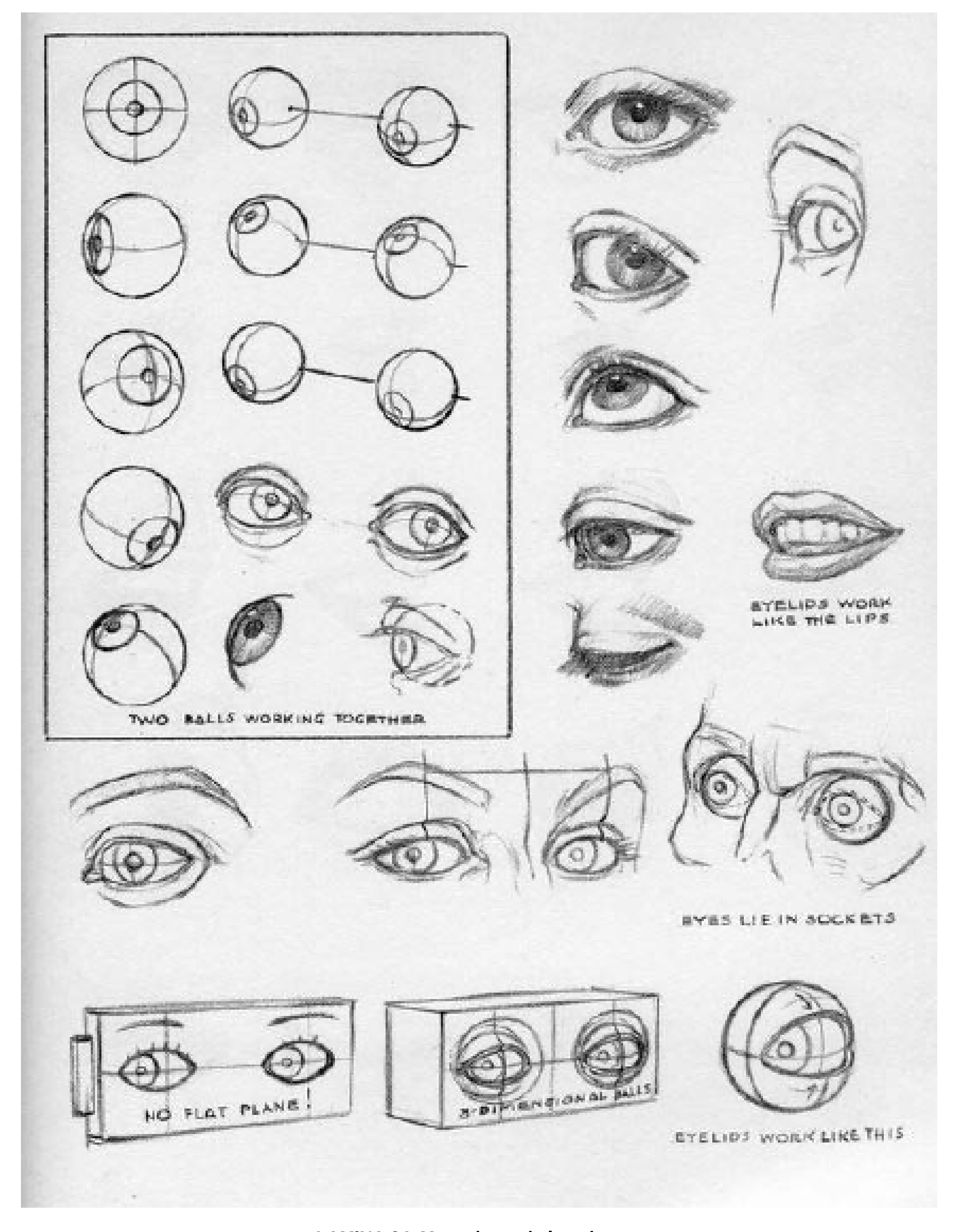
En la lámina 28 hay algunos ejemplos que os mostrarán cómo accionan los músculos del rostro en distintas expresiones. La acción de los labios cambia mucho. La mayoría de las expresiones se originan en la boca. Para conferir distintas expresiones a sus caricaturas los caricaturistas emplean el espejo, ya que les es más fácil asumir cualquier expresión que explicárselas a un modelo.

Cuando utilicéis el espejo observad únicamente la acción de los músculos; no tratéis de buscar vuestro parecido. El espejo facilita mucho el trabajo del artista; tiene siempre una cabeza y manos a su disposición. Con dos espejos colocados convenientemente se obtiene una vista de perfil o de tres cuartos, o se ve la mano izquierda como la derecha o viceversa.

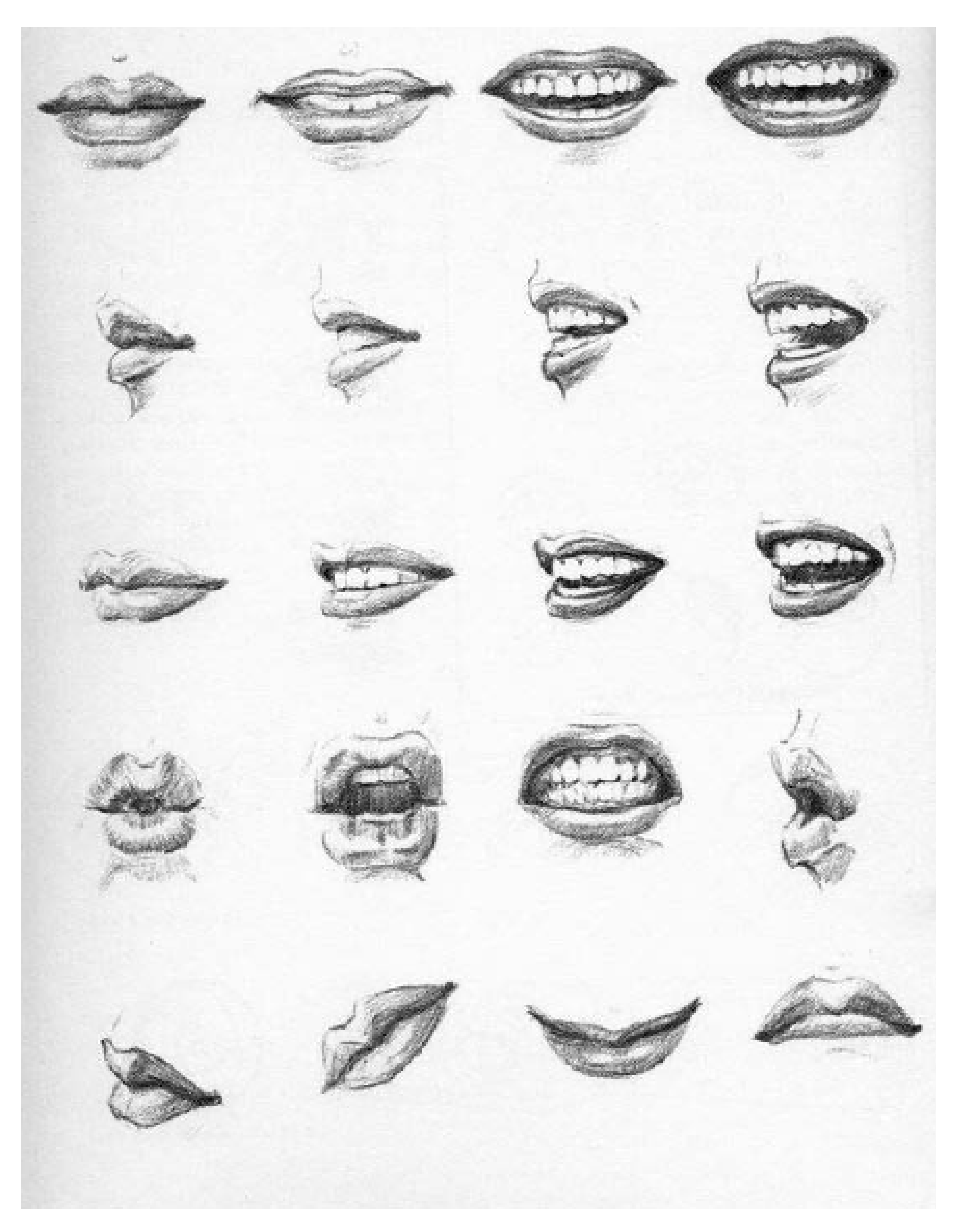
Para obtener distintas expresiones, conviene tomar fotografías. Podéis tomarlas de vuestro rostro reflejado en el espejo y conseguir así diferentes expresiones para vuestro fichero. No me gusta el artista que convierte su máquina en muleta, pues sostengo que un hombre consigue mejores resultados con su propio dibujo que pero medio del calco, el pantógrafo, el fotóstato o la proyección. Existen en las fotografías distorsiones que suelen aparecer en un dibujo copiado de ellas, a menos de tratarse de un dibujo hecho a pulso, y a veces sucede los mismo. Creo que estas distorsiones se deben a que vemos con dos ojos, mientras la cámara sólo tiene uno. La distancia a que está la persona de la cámara también tiene mucho que ver, copia una fotografía y os daréis cuenta de ello. Vuestra maestría se pierde por más que os esmeréis en eliminar el aspecto fotográfico.

En la lámina 29 se ven tipos y diferentes expresiones. Me he tomado muchas libertades al crearlos. Es un buen ejercicio desarrollar un tipo y luego hacer varios dibujos mostrándolo en diferentes expresiones. Hacedlo sonreír, fruncir el ceño, reír, con aspecto preocupado o como os parezca mejor. Os divertiréis mucho y al mismo tiempo aumentara vuestros recursos artísticos.

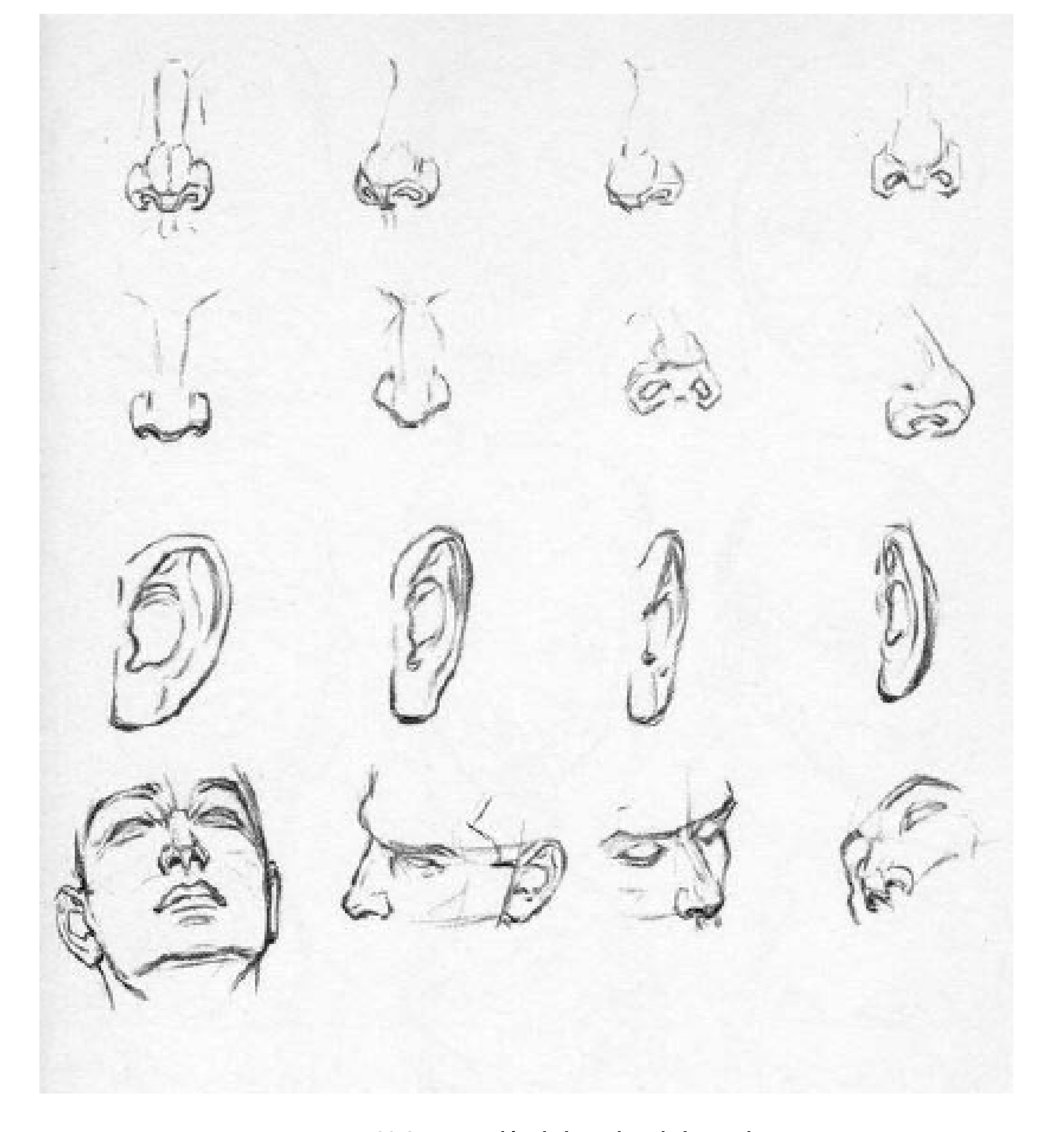
En la lámina 30 se analiza el rostro para mostrar las causas estructurales de las distintas protuberancias y líneas. Una vez que lo habéis comprendido, podéis aplicar vuestro conocimiento dibujando las personas en distintas edades que hay en la lámina 31.



LAMINA 24. Mecanismo de los ojos

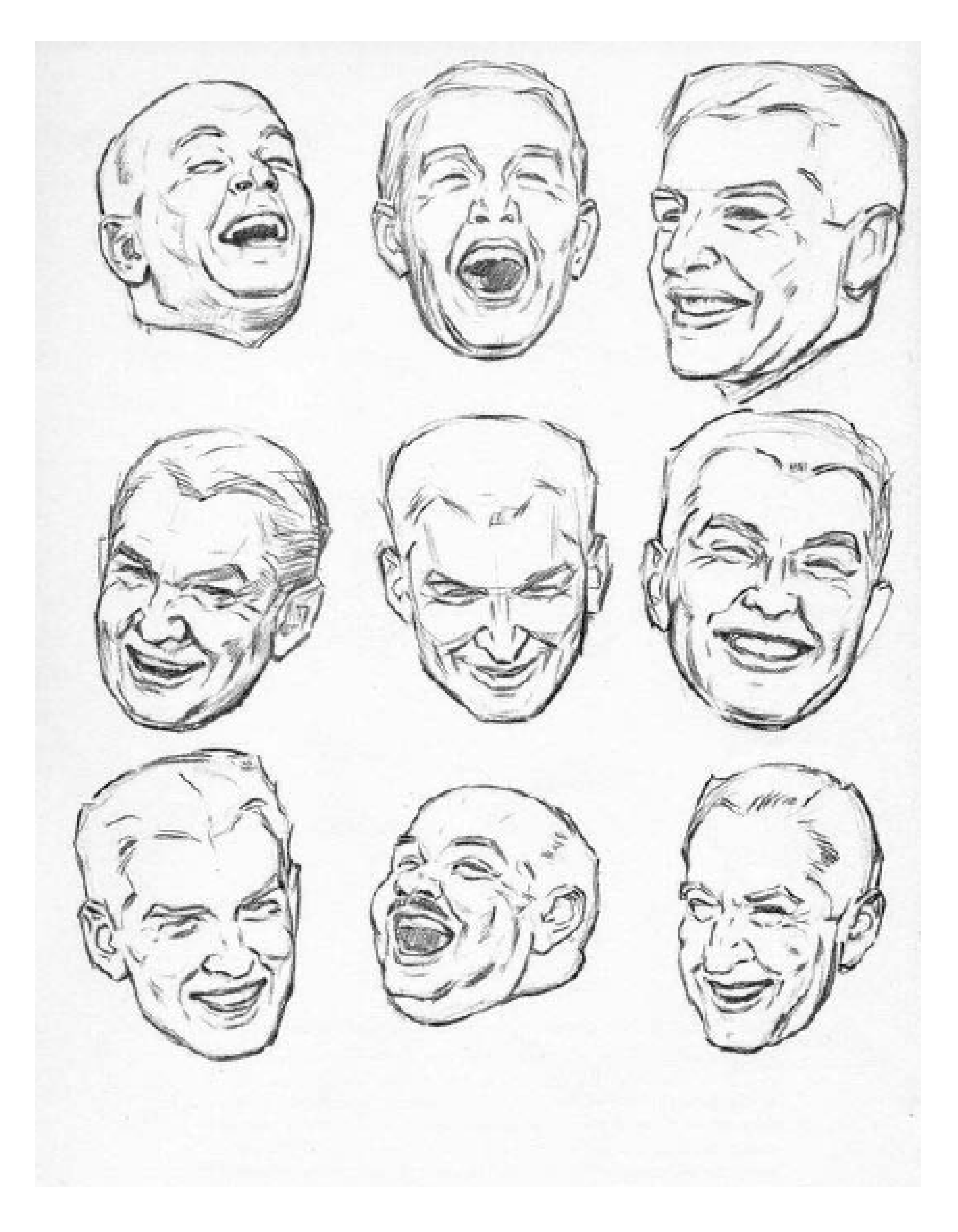


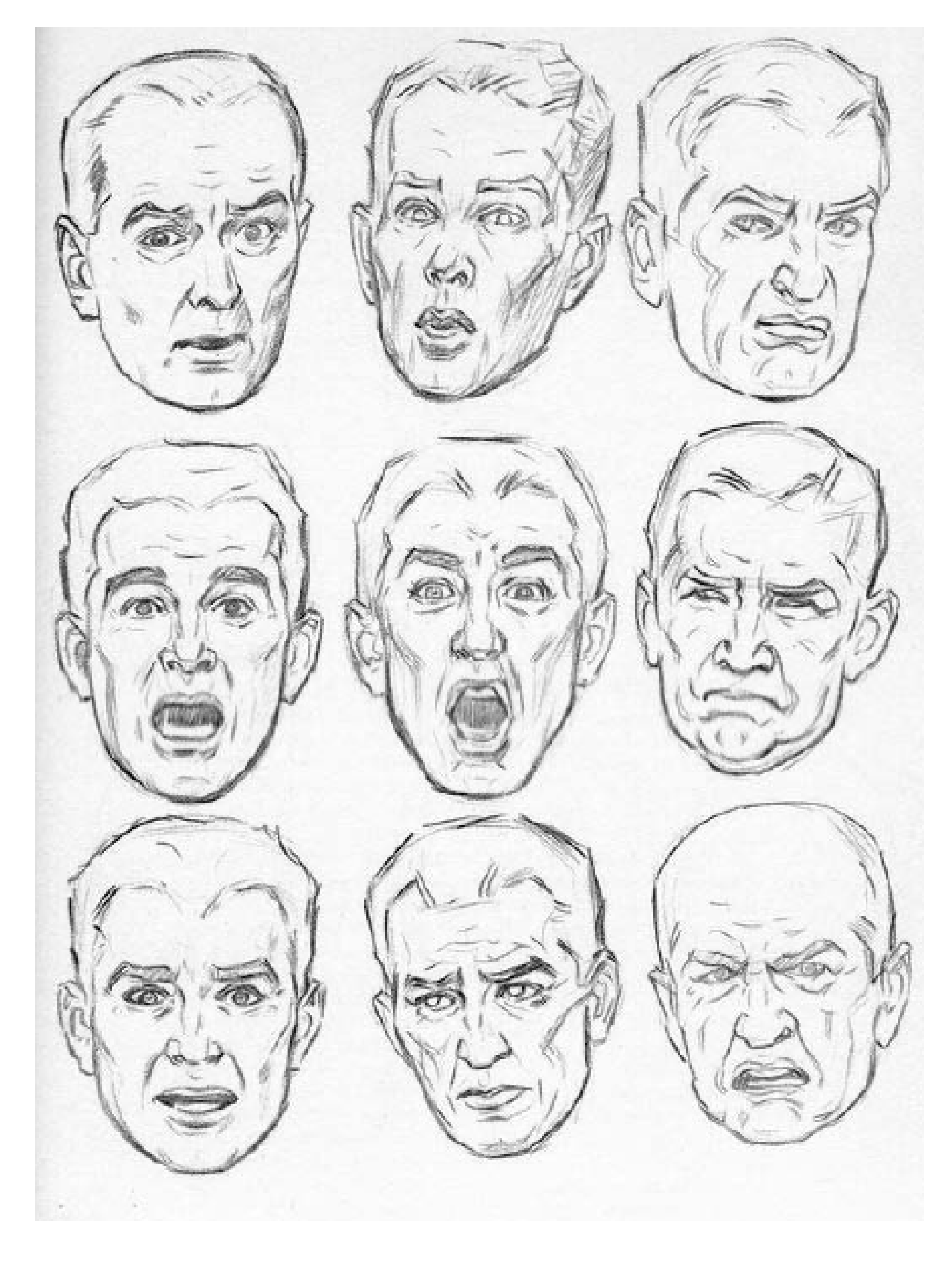
LAMINA 25. Movimiento de los labios

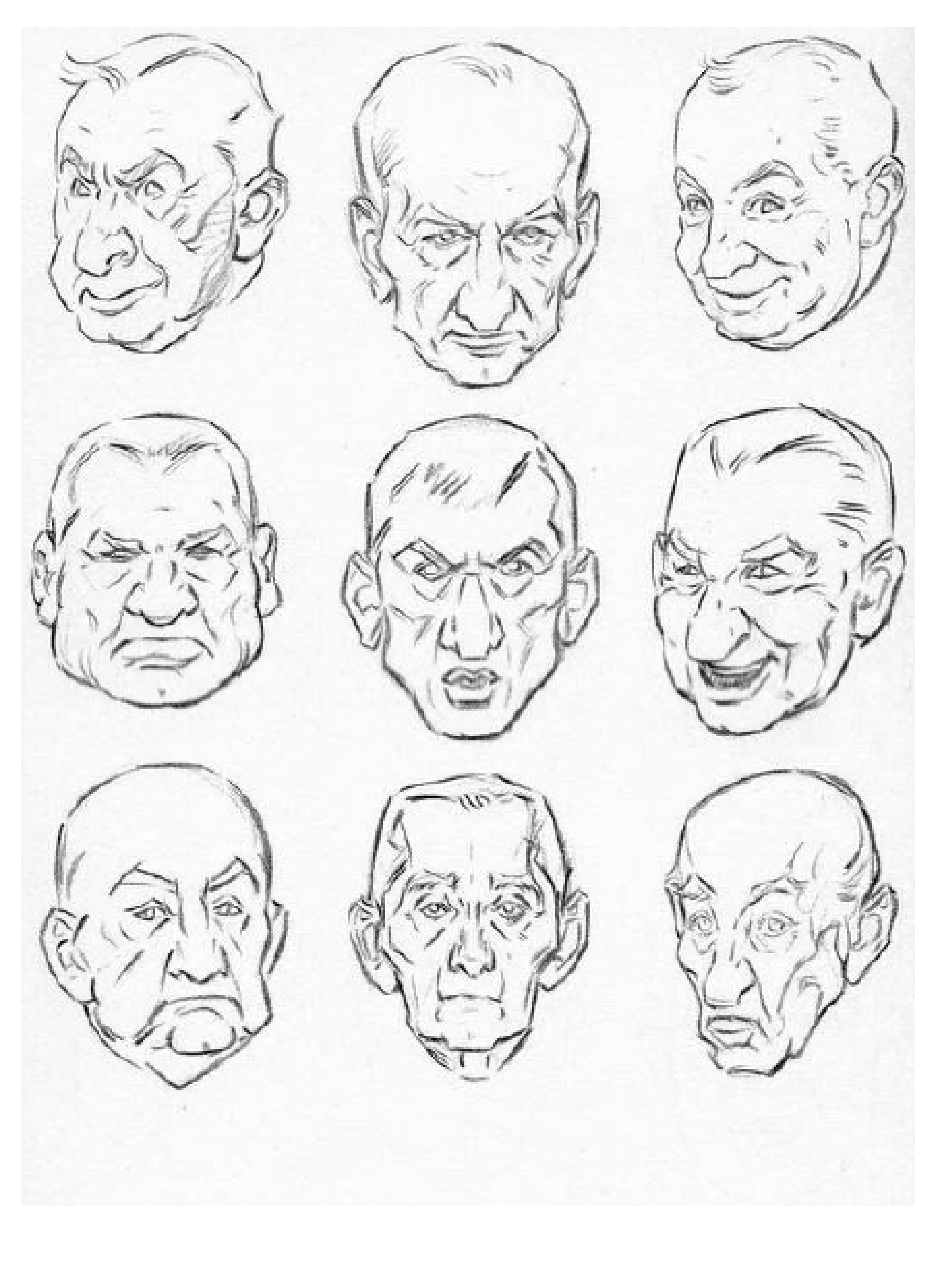


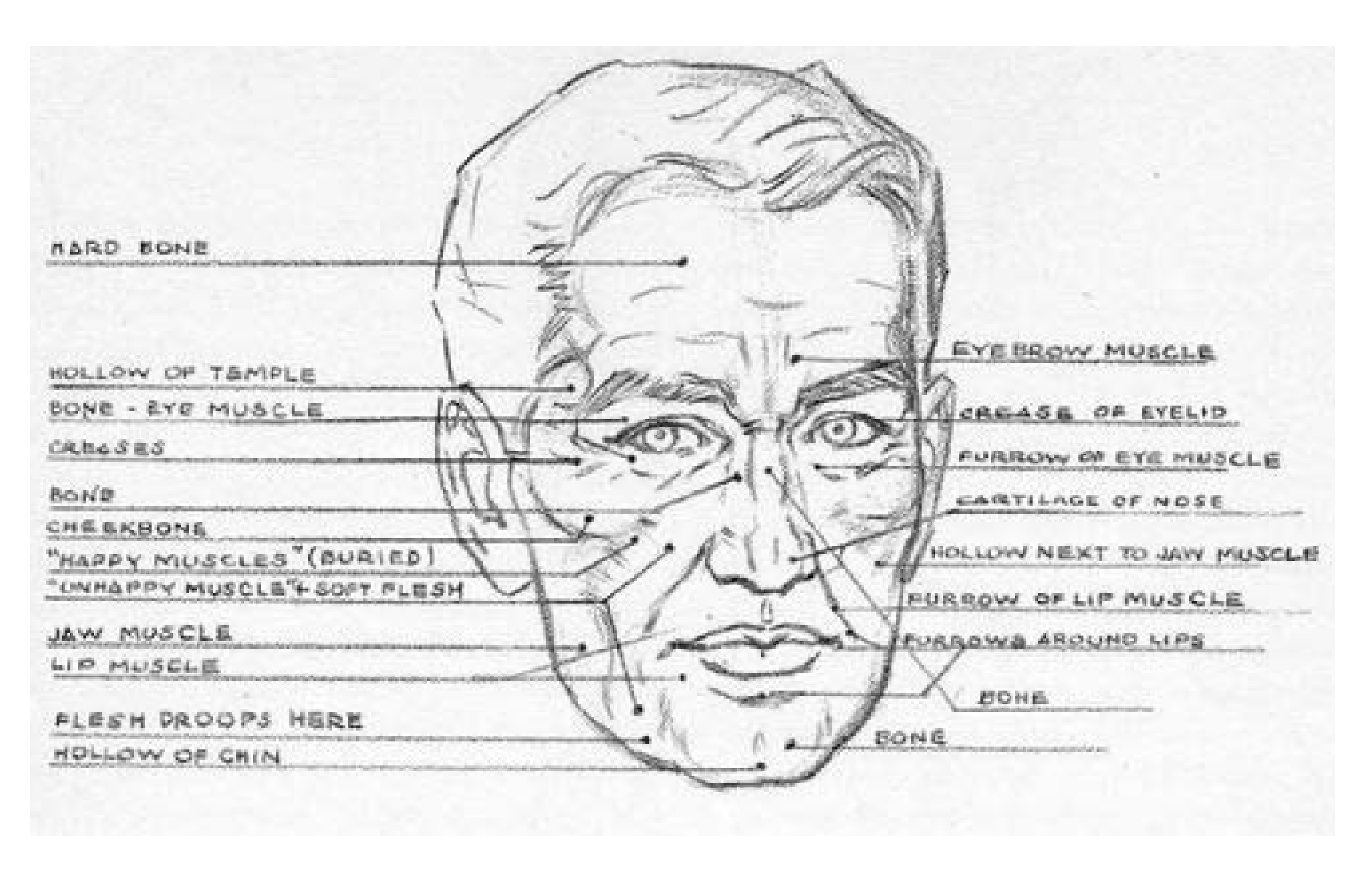
LAMINA 26 Construcción de la nariz y de las orejas

La apariencia de la nariz y de las orejas se ve afectada por el punto de vista desde el que se dibuja. Es más importante emplazarlos en posiciones correctas en la construcción de la cabeza que dibujarlos detalladamente. La forma de la nariz y orejas suele variar mucho, pero no así su construcción básica. Las ventanas de la nariz deben situarse al mismo nivel en la línea que corre desde la base de la nariz hasta la de la oreja. Es conveniente practicar el dibujo de nariz y orejas desde todos los ángulos hasta familiarizarse completamente con su emplazamiento en cualquier posición de la cabeza.



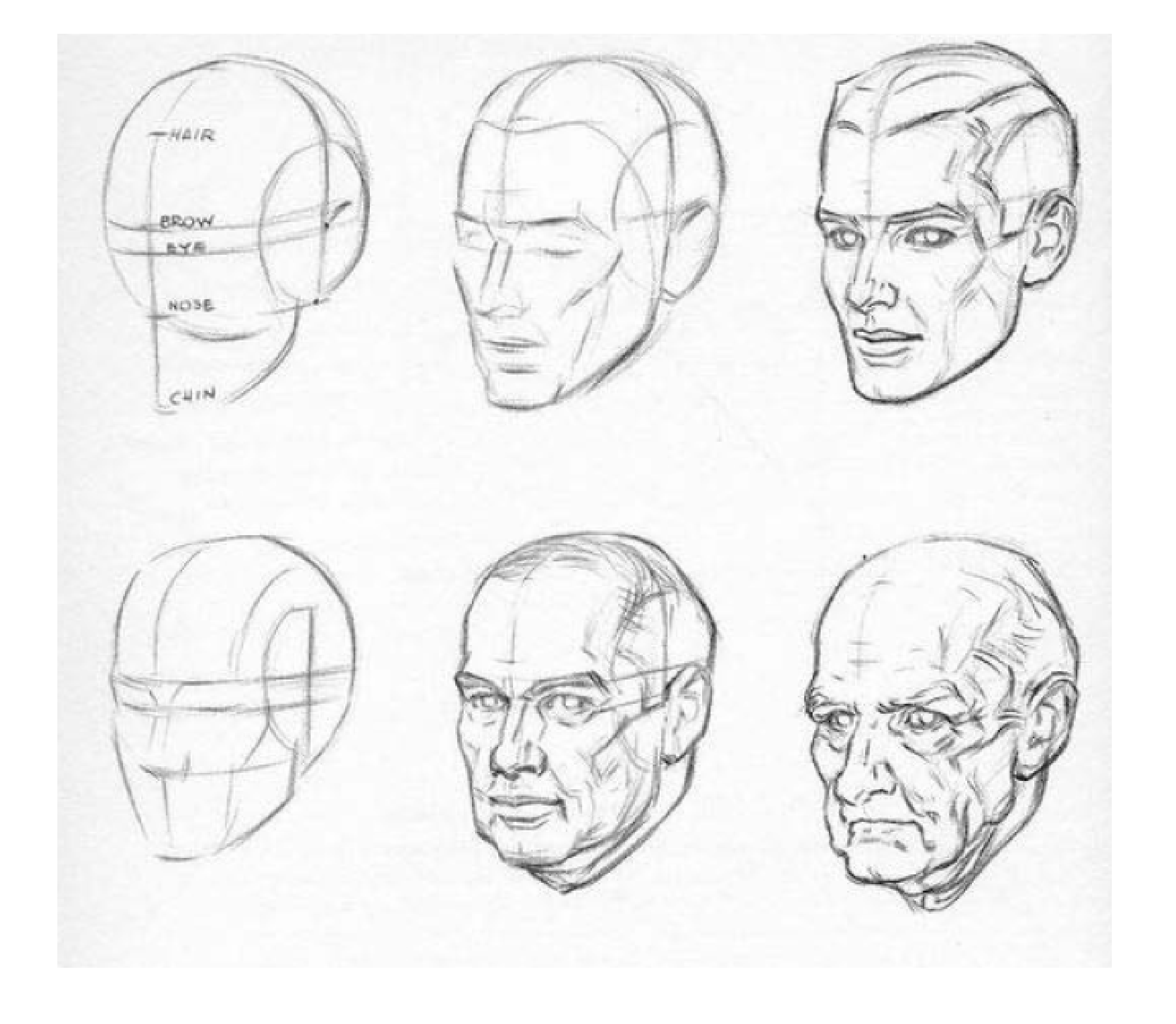






LAMINA 30. Análisis de las características faciales.

No es difícil recordar el tamaño, forma y colocación de los músculos del rostro. Si lo hacéis así, identificareis en adelante las líneas, protuberancias y salientes del rostro. Como fuentes de información son preferibles los ancianos que los jóvenes, ya que con la edad se desarrollan más líneas y arrugas. Debemos aprender a separar las arrugas leves de las líneas faciales. Las arrugas leves se producen por la retracción de la carne entre los músculos, mientras las líneas son causadas por los bordes de los músculos mismos. Las arrugas leves se dibujan o pintan raramente, ya que cubrirían toda la cara con una red de pequeñas líneas. Son mucho mas importantes las formas y los grandes pliegues o líneas, que se encuentran en ellas. Hay los grandes pliegues en la mejillas, los que están en torno a la boca, y los encima y debajo de los ojos. Los músculos son muy pronunciados en la cabeza masculina, cuando hablamos de una cara robusta, nos referimos sobre todo a los músculos y la estructura ósea. Sólo en una expresión con las cejas levantadas deben preocuparnos las arrugas de la frente. Casi siempre podemos dejar de lado las arrugas y concentrarnos en las líneas, huesos y formas blandas de la carne bajo la superficie. Tened la seguridad de que cuantas más arrugas eliminéis, mas éxito tendrá vuestro dibujo. Recordad que las arrugas no aparecen como líneas negras en la cara, sino como delicadas líneas de sombra que solo son visibles de cerca. Por eso se pueden eliminar sin estropear el parecido. Los pliegues más profundos se ven desde cierta distancia, como también las sombras de los planos de la cabeza. Nunca dibujéis una cara que parezca un mapa o una red de arrugas.



LAMINA 31. El dibujo de rostros de diferentes edades

Se envejece fácilmente una cara agregándole la forma de los músculos adelgazados y los pliegues que se forman entre ellos. Los pómulos, los ángulos de la mandíbula, y el hueso del mentón se destacan más con el correr de los años. Los cartílagos de la nariz y de las orejas parecen agrandarse a medida que envejecemos. Los principales cambios tienen lugar en las mejillas y en torno de la boca y de los ojos. La carne cede a los costados del mentón y a los lados de la mandíbula. Se forman bolsas debajo de los ojos y líneas más profundas en los ángulos. Los labios se vuelven más finos y sumidos, de modo que la línea de éstos se hace mas recta. Se forman líneas que bajan desde los ángulos de la boca hasta el costado del mentón. La carne que está por encima de los párpados cae y las cejas parecen acercarse al puente de la nariz. Unas cuantas líneas profundas se desarrollan a lo largo de la frente y entre las cejas. Estas suelen trazarse débiles, sin destacarlas demasiado. El pelo, desde luego, se vuelve más ralo, desplazando la línea del cabello, y en la coronilla el espesor del pelo es mucho menor. No obstante dibujamos la cabeza empleando la misma construcción básica.

TONO

Pasar de la línea al tono representa para nosotros un gran adelanto, porque el tono es el efecto de la luz en la forma. Aunque el dibujo no demanda la sutileza de tono de la pintura, debemos siempre considerar las relaciones que existen entre los valores. Es más conveniente iluminar al principio el tema con luz fuerte o elegir un tema cuyas sombras y luces son sencillas. Las sombras son en realidad figuras que debemos dibujar, figuras que aparece en la superficie de la forma, de modo que debemos considerar ambas: la figura de la forma en sí y la figura de la sombra en ella. Por lo tanto cuidad de que las luces y sombras sean muy sencillas. Empezad con una sola fuente de luz. Luego, podréis introducir la iluminación falsa y asimismo una forma falsa, pues la forma existe sólo en función de la luz, del medio tono y de la sombra. Si no hubiera luz, no veríamos ninguna forma.

Con iluminación difusa, vemos la forma como si representáramos únicamente el contorno. Si la luz viene de todas direcciones, la forma se achata, porque el alejamiento de la fuente luminosa origina los medio tonos, las sombras y las sombras proyectadas.

Llamamos sombras proyectadas a las que caen sobre otros planos, como la pared o en el cuello debajo del mentón. Las sombras proyectadas tienen bordes propios, que dependen de la dirección de la luz. Se diferencian de las sombras ordinarias en que en estas últimas la forma se ha alejado tanto que la luz ya no puede alcanzarla. En una forma redonda hay un medio tono antes de llegar a la sombra, y el medio tono se mezcla con la sombra. En una forma cuadrada o angular la sombra sigue netamente el borde que obstruye el paso de la luz no puede tocar. Bajo luz brillante, la nariz proyecta una sombra; las mejillas, más redondeadas y cuya curva es gradual, mezclan la sombra con la luz.

Esta mezcla de luz en la sombra hace toda la diferencia entre un buen dibujo y uno malo. Si el borde de la sombra se gradúa o se mezcla demasiado con la luz, el dibujo pierde carácter; si no se lo mezcla bastante, el dibujo se vuelve duro. Para juzgar acertadamente es bueno preguntarse: ¿sigue evidenciándose el plano o no? Si habéis suavizado el borde de tal modo que el plano se pierde, el dibujo adquiere aspecto suave, fotográfico. Por eso, cuando se copia de fotografía deben establecerse los planos que no son aparentes.

Al dibujar planos, es conveniente sugerir la dirección del plano mediante la dirección de la línea, sin cambiar los valores (véase lámina 34). Debido a ello, un dibujo muestra solidez mientras una acuarela o un óleo pierden esta característica. Este principio se usa eficazmente en el dibujo a pluma haciendo que los trazos sigan la dirección del plano. Pueden emplearse en otros casos zonas que no sean de tonos uniformes.

Aconsejo al lector que estudie atentamente la lámina 33, pues considero que esta página es una de las más importantes del libro. Los dibujos de esa página abarcan prácticamente toda la materia de estudio ofrecida en este libro. Nos muestra el plan de construcción, la anatomía, los planos y el acabado del dibujo de una cabeza.

Después de haber estudiado cuidadosamente esta página, buscad algunos temas propios. Realizad en dibujos separados de acuerdo con vuestras ideas, las proporciones correctas, la anatomía y los planos de una cabeza. Aprenderéis más practicando así que copiando centenares de cabezas de un libros. Os señalará las algunas que aun existen en vuestro conocimiento. Luego de haber realizado de manera satisfactoria las distintas

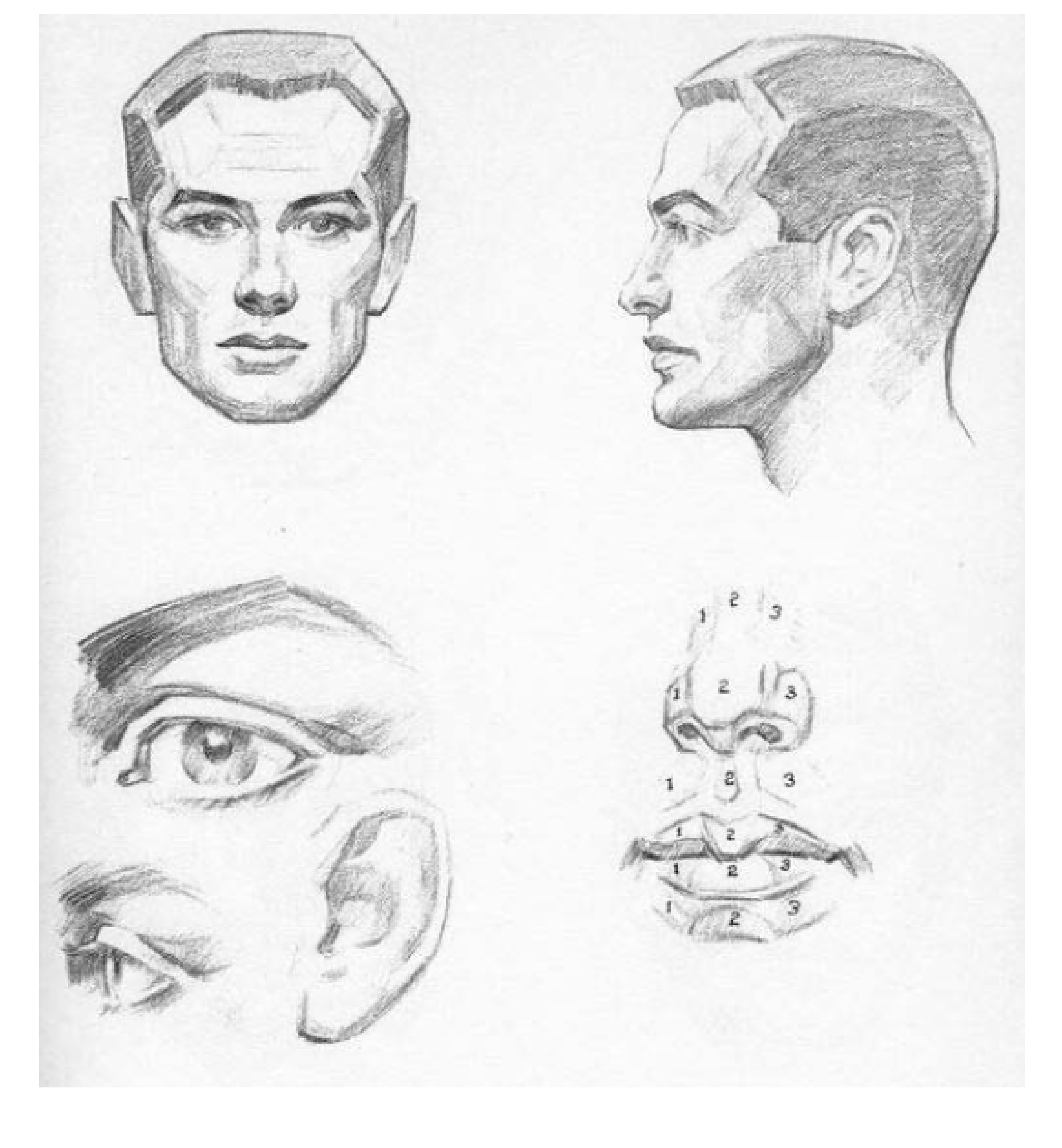
etapas de estos dibujos, pegadlos en una cartulina y colgadlos en vuestro taller como recordatorio. Si los habéis hecho convincentes, será vuestro orgullo. Interesarán a todos, porque a través de ellos habréis afirmado vuestro conocimiento con seguridad. Os servirán para que recordéis las cualidades que deben entrar en una cabeza bien dibujada, pero que no pueden mostrarse en una dibujo sin señalar antes cada etapa. En el dibujo terminado creo que realizareis cuanto os habéis esforzado y espero que ello os convencerá de que el dibujo de cabeza representa más que la simple copia.

Las láminas 35 a 39 os facilitarán la realización técnica, aunque creo que debe dejarse la técnica al propio estudiante. Los problemas de proporciones, anatomía y planos son fundamentalmente iguales para todos, pero las soluciones técnicas de esos problemas son, en gran parte, asunto individual.

Desdichadamente, los estudiantes no tienen a su alcance buenos ejemplos de dibujo de cabeza; se debe a los pocos libros que existen sobre ese tema.

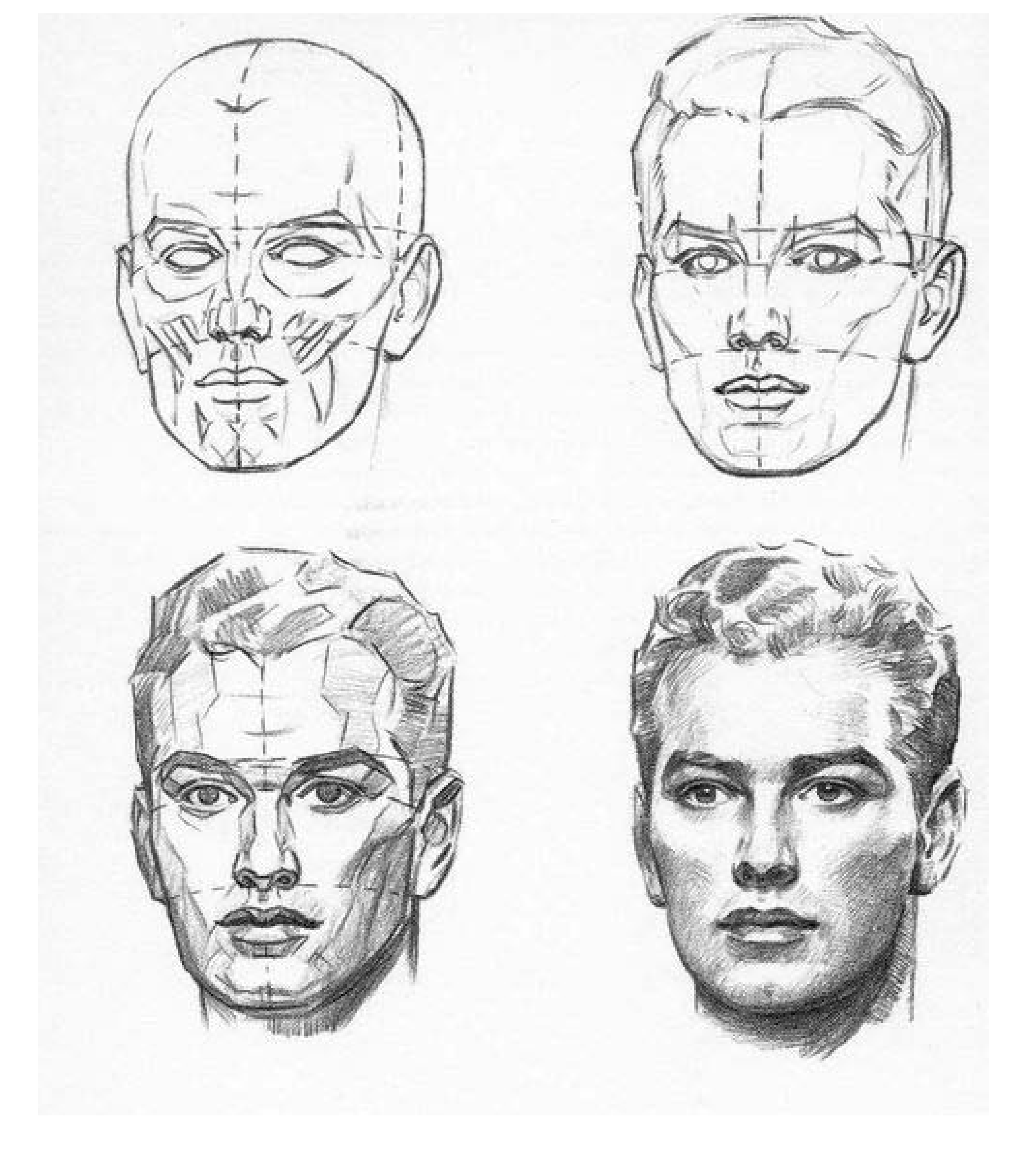
En la última década fueron escasos los buenos artistas que publicaron con regularidad sus obras, y además la habilidad para el dibujo de cabeza de muchos artistas queda desvirtuada por su empleo de los medios.

Me es grato señalar la obra de William Oberhardt, quizá el único en el dibujo de cabeza. Espero que el lector tenga la fortuna de encontrarse con uno de los pocos dibujos suyos que fueron publicados. Las escuelas inglesas han producido mejores ejemplos de dibujo de cabeza que la de Estados Unidos. Creo que ello se debe a que el joven artista americano copia fotografías antes de tener un verdadero conocimiento de la cabeza. Ofrezco los dibujos de este libro humildemente ya que son muchos los artistas cuya maestría excede a la mía, pero lo hago sobre todo por la carencia de textos sobre el tema. Os someto esperanzado todo lo que he realizado.



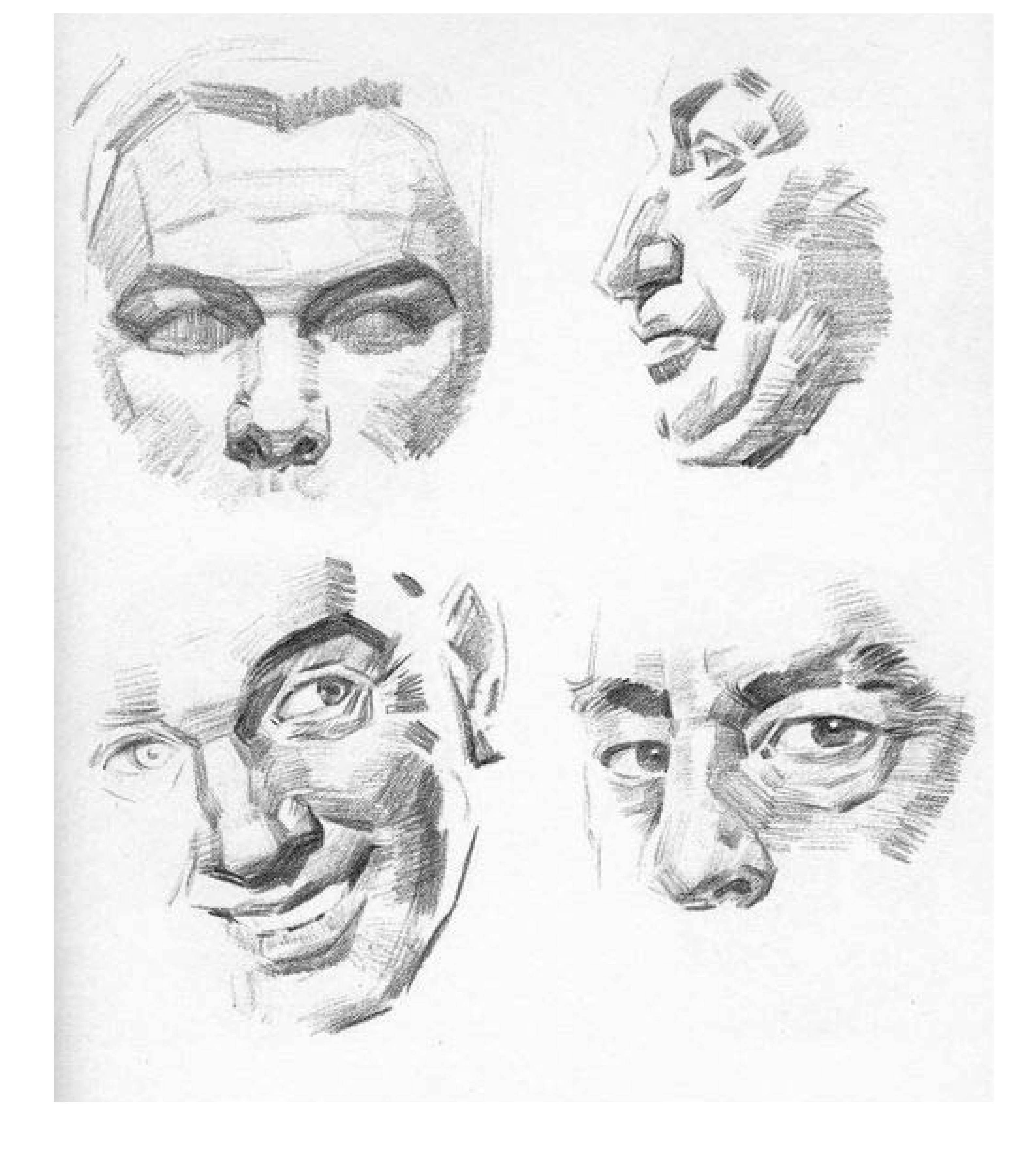
LAMINA 32. Modelado de los planos

Para fundamentar el estudio del efecto de la luz sobre la forma, examinad la lamina 9 y haced un dibujo de los planos de la cabeza allí explicados. Os ayudará mucho para lo que sigue. Sólo podemos describir la forma sólida como aparece en la luz, los medios tonos y la sombra. La sombra se oscurece a medida que la forma se aleja de la luz. La sombra se oscurece a medida que se aleja de la luz. Una sola luz es siempre fácil de dibujar, más luces cortan los tonos de sombra, haciendo que todo se complique. Pensad ahora en términos de zonas uniformes en tonos variables, y olvidad completamente las arrugas de la superficie



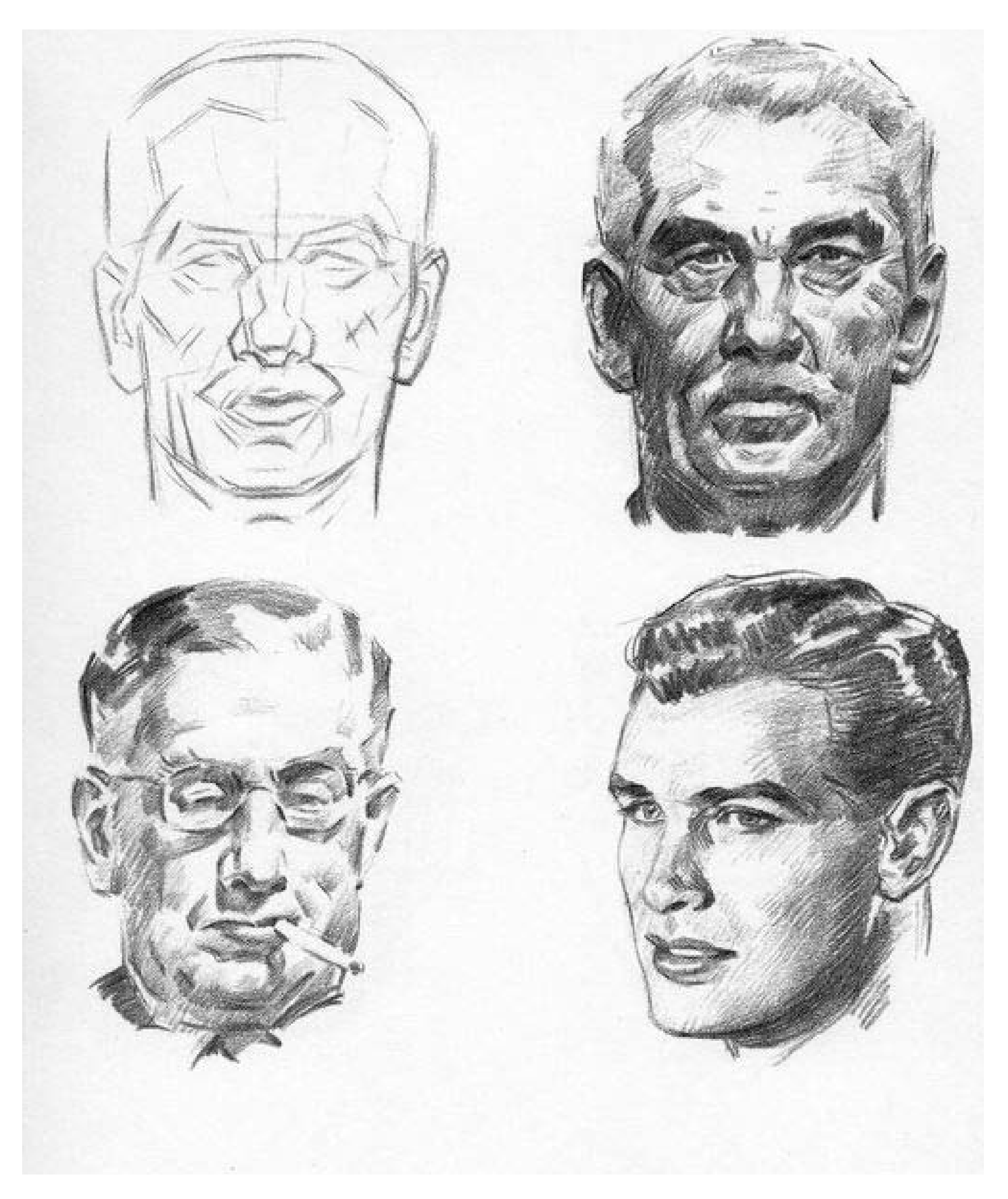
LAMINA 33. Combinando la anatomía con la construcción y los planos

Esta pagina es una de las más importantes, ya que muestra las etapas del dibujo de cabeza, desde la anatomía y la construcción, pasando por el esbozo, hasta llegar a los planos y al acabado final. Sería imposible comprenderlo sin un considerable estudio de las láminas precedentes, no sólo para copiar esta cabeza, sino para dibujar cualquier otra. Estudiad esta página cuidadosamente, os servirá mucho como referencia.



LAMINA 34. La construcción del tono con los planos

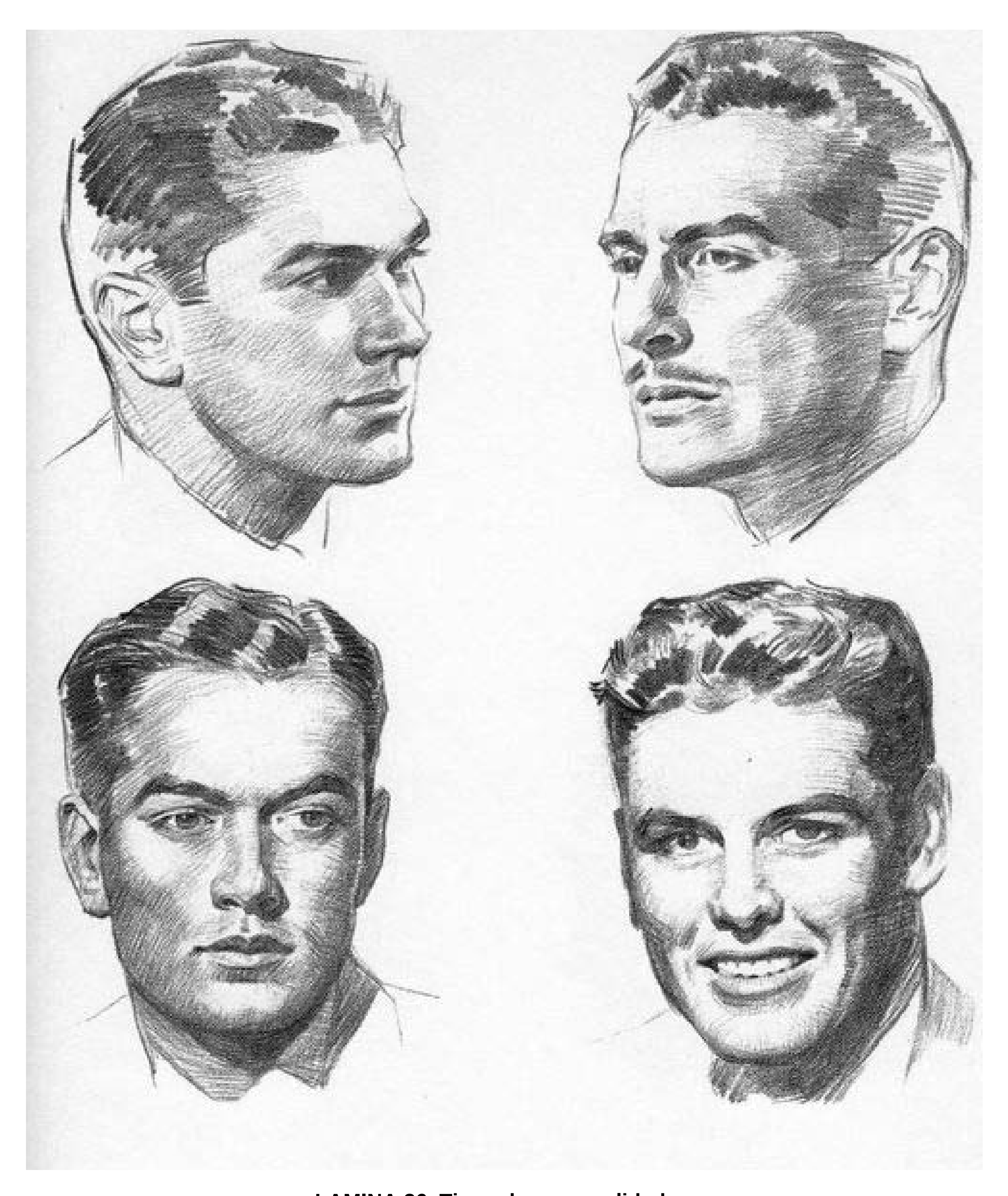
En esta página vemos los planos tratados como superficies planas teniendo cada una su propio valor entre la luz y la sombra. Los planos muy claros deben tener escaso tono y tienen que tratarse con suma delicadeza. Dirigiendo el trazo, lograréis un cambio en el plano sólo con un ligero toque de valor. Aumentaréis la solidez si hacéis que todos los planos iluminados parezcan más claros de lo que son realmente, y los planos en la sombra algo más oscuros.



LAMINA 35. Cada cabeza es un problema distinto.

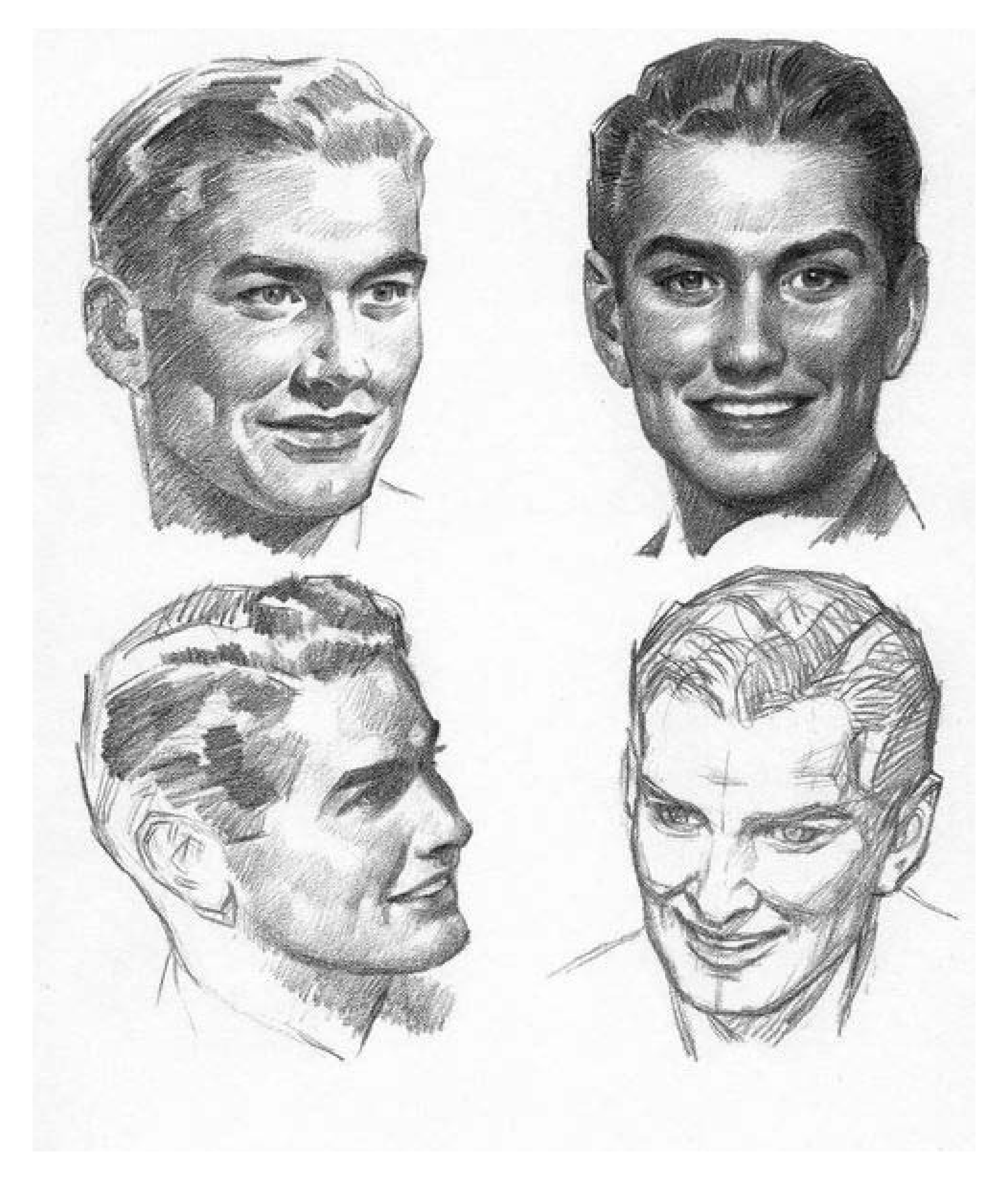
Cada cabeza es un conjunto individual de formas, líneas y espacios. A causa de la variedad

de cráneos y rasgos, se producen millones de combinaciones. Olvidad todos los rostros conocidos y concentraos en el que estáis dibujando. Acentuad en los posible las formas individuales. Empezad dibujando personas y guardad esbozos y fotografías para la práctica. No debéis calcar; sólo dibujar.



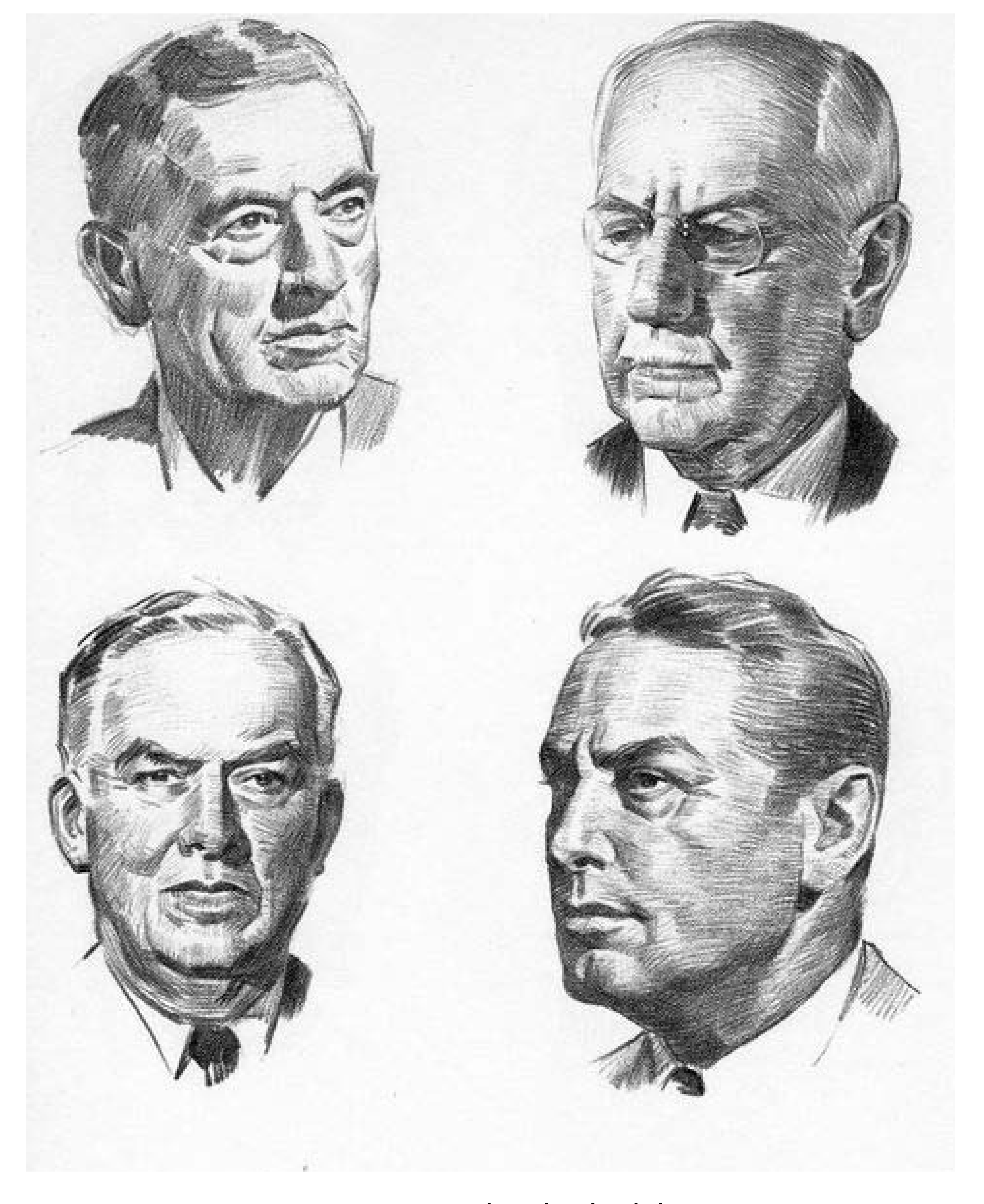
LAMINA 36. Tipos de personalidad

La personalidad en una cabeza surge de los músculos y huesos individuales como nos lo muestran una construcción y espaciado cuidadoso. Pero la belleza de un dibujo depende siempre del modo de usar la línea y el tono y de la interpretación de la luz y la sombra sobre las formas. Experimentad según vuestro gusto y desarrollad vuestro aproche y técnica. A veces un estudio inacabado es más atractivo que el dibujo completamente realizado.



LAMINA 37. Hombres sonrientes

Las sonrisas que irradian felicidad son de difícil realización, su interpretación es más fácil en un esbozo que en un dibujo tonal. Si os ganáis la vida con el dibujo de cabeza os conviene practicar sonrisas de recortes, ya que es difícil que un modelo sonría durante largo rato. Observad particularmente las formas que rodean los ángulos de la boca y las de las mejillas.



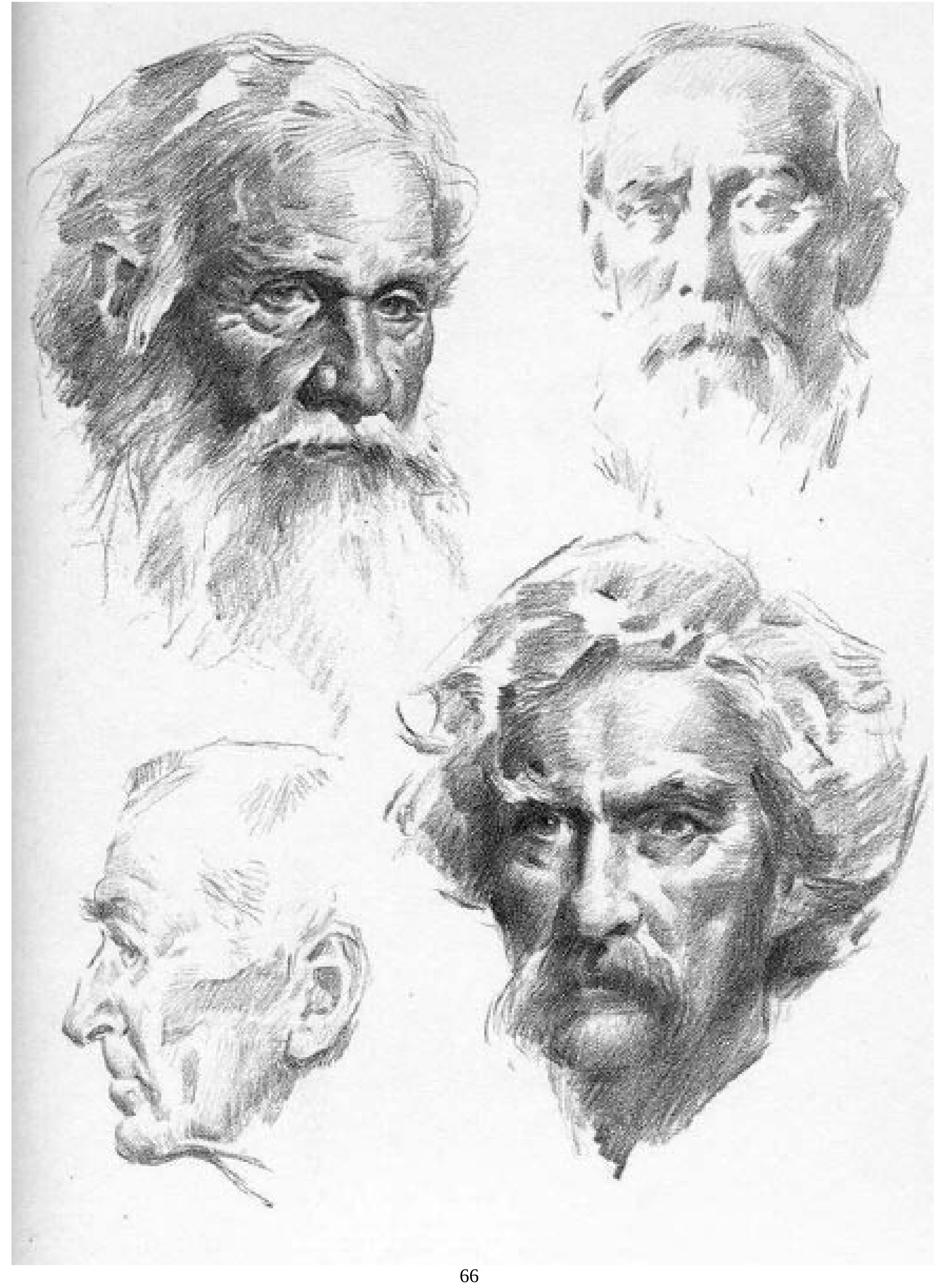
LAMINA 38. Hombres de más edad

Los rostros de hombres maduros ofrecen al artista más “agarre” para las formas y líneas. Observad, sin embargo, que en los rostros de esta página se eliminó la mayoría de las arrugas superficiales, dejando únicamente las líneas y formas principales. Se obtiene la impresión de edad sin las arrugas incidentales e insignificantes.



LAMINA 39. “Caracterización”

Aquí se combinan la iluminación, la expresión y construcción. Se trata de la “caracterización”, la expresión que adquiere un rostro en un momento dado. En realidad la expresión no es más que la distorsión de las formas relajadas de la cara. Esa distorsión causa los movimientos de los músculos y el consiguiente cambio en la superficie. Por lo tanto, importa conocer cómo funcionan esos músculos (véase la lámina 21).





Segunda Parte: Cabezas de mujeres

PARA FINES de propaganda e ilustración de revistas la maestría en el dibujo de cabezas femeninas da inmejorables resultados pecuniarios. De todas las divisiones que comprende el arte comercial, no existe ninguna tan lucrativa como está. Esta habilidad abre las puertas de las agencias publicitarias, de las editoriales, de los fabricantes de almanaques. Es mucho mas fácil vender retratos que cuadros terminados, ya que el precio es muy inferior. Dibujos puestos en un bonito marco, pueden colocarse en cualquier sitio, mientras que los cuadros por regla general se cuelgan encima de la chimenea de la sala. La mayoría de los hombres prefiere un dibujo bien logrado de su mujer o hijos a una cuadro elaborado. Afortunadamente, el artista puede realizar esos dibujos sin gastos, empleando menos tiempo que para un cuadro, permitiéndole así que sus precios guarden armonía con el presupuesto normal de una familia. Existen posibilidades en el dibujo de retratos que no deben desecharse. Es un trabajo agradable. Puede hacerse a ratos perdidos y es remunerador. Si hacéis estudios para una familia, otras pueden interesarte. Esos estudios son cuadros muy atractivos para rincones íntimos, vestíbulos, oficinas y otros lugares donde el moblaje no es lujoso. A casi todas las madres les agrada tener un esbozo de sus hijos. En este país hay muchos artistas que se hacen de un buen pasar con el dibujo de retratos. Los precios fluctúan generalmente entre 50 y 150 dólares, y a veces más, lo cual no es mal negocio para unas pocas horas de trabajo. Estos bosquejos se pueden también hacer de estudios fotográficos, retocándolos con la pericia y el conocimiento adquiridos personalmente.

En el dibujo de cabezas femeninas emplead un técnica suelta y libre para representar el cabello. Generalmente los planos simples son mucho más efectivos que la representación fotográfica de cada mecha o rizo. Otra cualidad importante, que señalé antes, es el efecto de emblocamiento. La cámara registra todas las redondeces, el artista ve ritmos y ángulos.

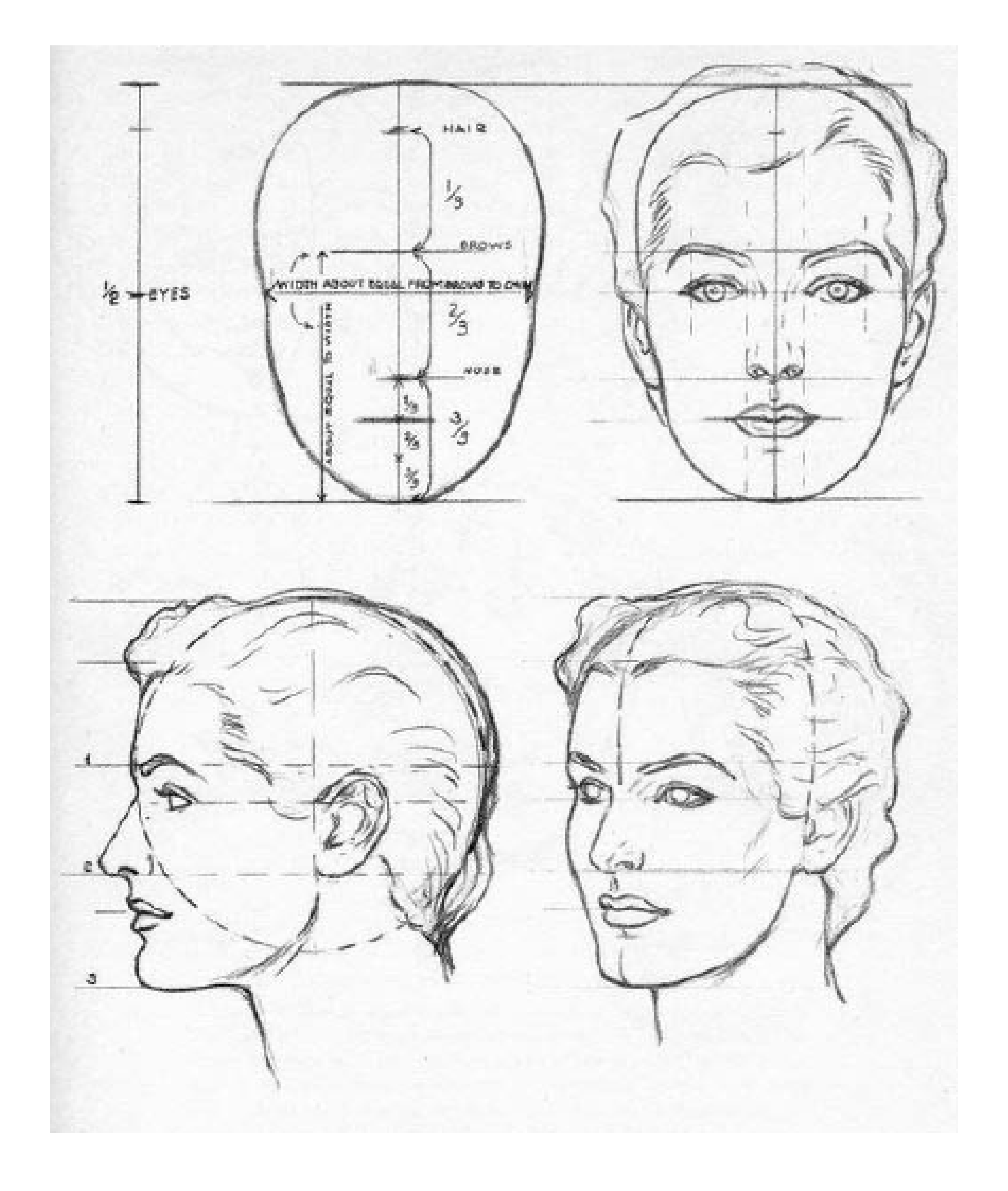
Por alguna extraña razón se tolera mejor algo de masculinidad en una cabeza de mujer que las redondeces y femineidad en la de un hombre. Los conocedores de la moda prefieren a menudo un rostro enjuto, huesudo, de mandíbula angulosa, a los tipos puramente femeninos. Quizá se deba a que un rostro huesudo armoniza mejor con la silueta delgada de las revistas de moda. En cierto modo los huesos aparentes confieren más personalidad a un rostro de mujer, exactamente como lo hacen en el hombre. Tal vez la mayoría de nosotros admira más la delgadez que la gordura por ser más difícil lograrla y conservarla. En todo caso hemos cambiado sobre ese particular desde los días de los antiguos maestros.

Todo eso significa que en el dibujo de mujeres debemos seguir teniendo en cuenta los planos, aunque no debemos marcarlos tanto como en el de los hombres. La lámina 42 nos muestra en una postura igual el contraste de una cabeza de hombres con una mujer. Observad que los planos se evidencian en ambas, aunque con mayor relieve en la de hombre. Reparad igualmente que el trazado de la boca y la nariz es más delicado en el dibujo de la mujer que en el del hombre. Quiero recordaros también que la suavidad y redondez se asocian fundamentalmente con la femineidad, los ángulos con la masculinidad. La manera en que lo subrayáis tanto en una caso como en el otro está influenciado por los sentimientos personales con que encaráis vuestro tema. En la lámina 44 se muestra la manera de aplicar el emblocamiento a la cabeza femenina.

Las láminas 45 y 46 nos muestran ejemplos técnicos de cabezas femeninas que os interesarán. En las láminas 47 y 48 se han bosquejado efectos de redondez y angularidad. Os aconsejo hacer muchos esbozos semejantes, ya sea ante modelo o copiando de revistas.

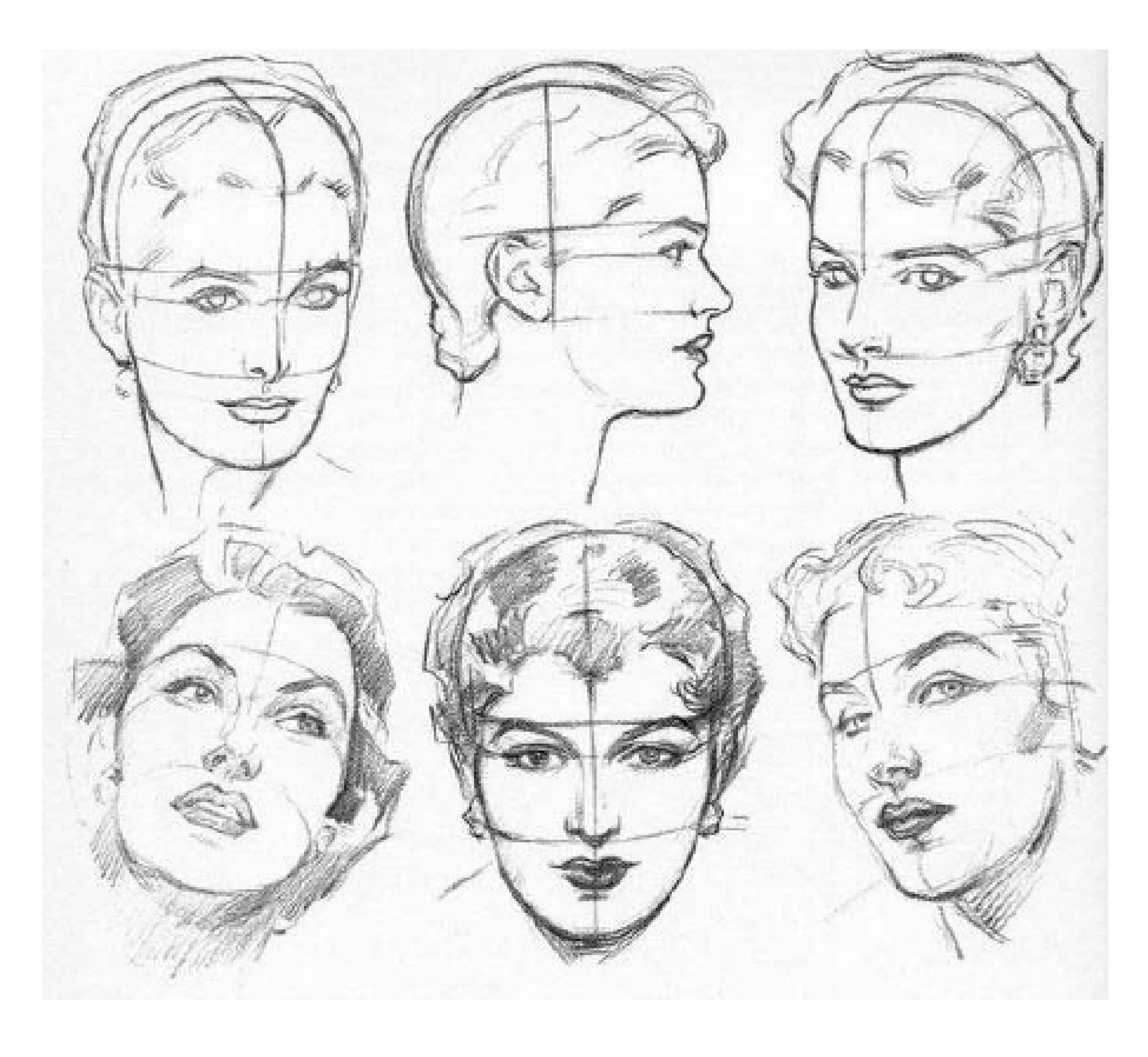
Las láminas 49 y 50 tratan las características del envejecimiento. En el dibujo de mujeres de edad la gordura está permitida. A todos nos gusta una abuela redondita.

Es al dibujar mujeres maduras cuando vuestros conocimientos de anatomía son más evidentes. Las mujeres más jóvenes tratan de ocultar la anatomía de su cara, y les damos el gusto dibujándolas así. Pero tarde o temprano, los pliegues y las arrugas, aparecen. Podemos ocultar las arrugas, pero hay que dar la debida consideración a las formas. Nuevas formas se han desarrollado en las mejillas; comienzan a aparecer los músculos que están pegados a la carne debajo de ella. Los huesos se hacen visibles, porque la carne ya no los cubre con igual firmeza. Se forman bolsas entre los músculos por idénticas razones. La carne blanda forma pequeñas protuberancias y empieza a ceder hacia el mentón. Si somos compasivos no subrayaremos demasiado el proceso de edad, pero si lo ignoramos completamente nuestro dibujo perderá personalidad y parecido. Existe cierta belleza en la madurez y aun en la vejez. Pero la personalidad debe brillar a través de ella, y no existe mayor gracia y encanto que el de una mujer anciana con personalidad, que han dejado atrás la mayor parte de las debilidades y frivolidades de la juventud. Que vuestros dibujos sean bondadosos, pero no inventéis. Una trazado carente de sinceridad dañará vuestra reputación y esto ha de importaros más que el dibujo de cualquier cara del mundo. Estudiad el proceso envejecedor, familiarizados con todo lo que ocurre en él, y tratadlo con tolerancia.



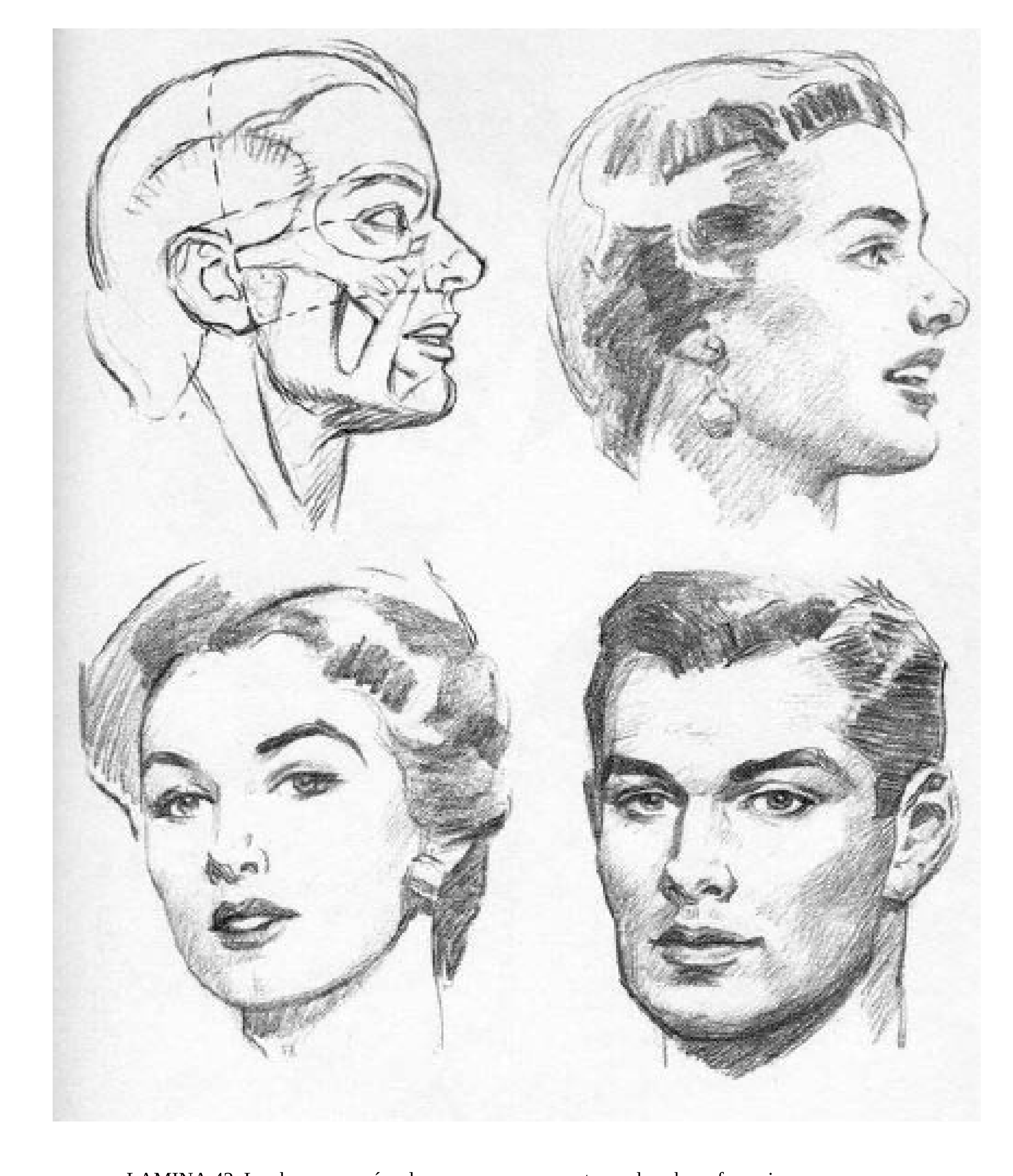
LAMINA 40. Construcción de la cabeza femenina

Las proporciones totales de la cabeza femenina difieren levemente de las de la cabeza masculina, pero la estructura ósea y muscular es más frágil y menos prominente. En el arte comercial los tipos femeninos de mandíbula firme gozan de mayor preferencia que los de curvas redondeadas. Las cejas de la mujer están algo más altas que las masculinas. a boca es más chica; los labios más llenos y redondeados, los ojos algo más grandes. No hay que señalar demasiado los músculos de las mejillas y mandíbula.



LAMINA 41. Estableced la construcción de cada cabeza

Es casi imposible dibujar una hermosa mujer si la construcción y colocación de los rasgos no son exactos. Que las ventanas de la nariz sean pequeñas y observad cuidadosamente el emplazamiento de la mandíbula y orejas. Para evitar resultados desagradables se debe emplazar y dibujar los ojos y la boca con perfección. Actualmente las cejas espesas están de moda. Hace unos años se usaba una línea. Personalmente me gustan las cejas naturales, pero no me queda más remedio que seguir la moda. Se puede decir lo mismo del peinado. Buscad en el cabello los efectos de masa antes que el detalle. La belleza del rostro depende de las proporciones; aprended primero las proporciones, luego estudiad vuestro tema individualmente. Las revistas de moda contienen mucho material de estudio y muestran peinados y maquillajes modernos. No dibujéis los labios planos. Que la iluminación de los labios sea exacta; si no es así puede cambiar la boca y toda la expresión.

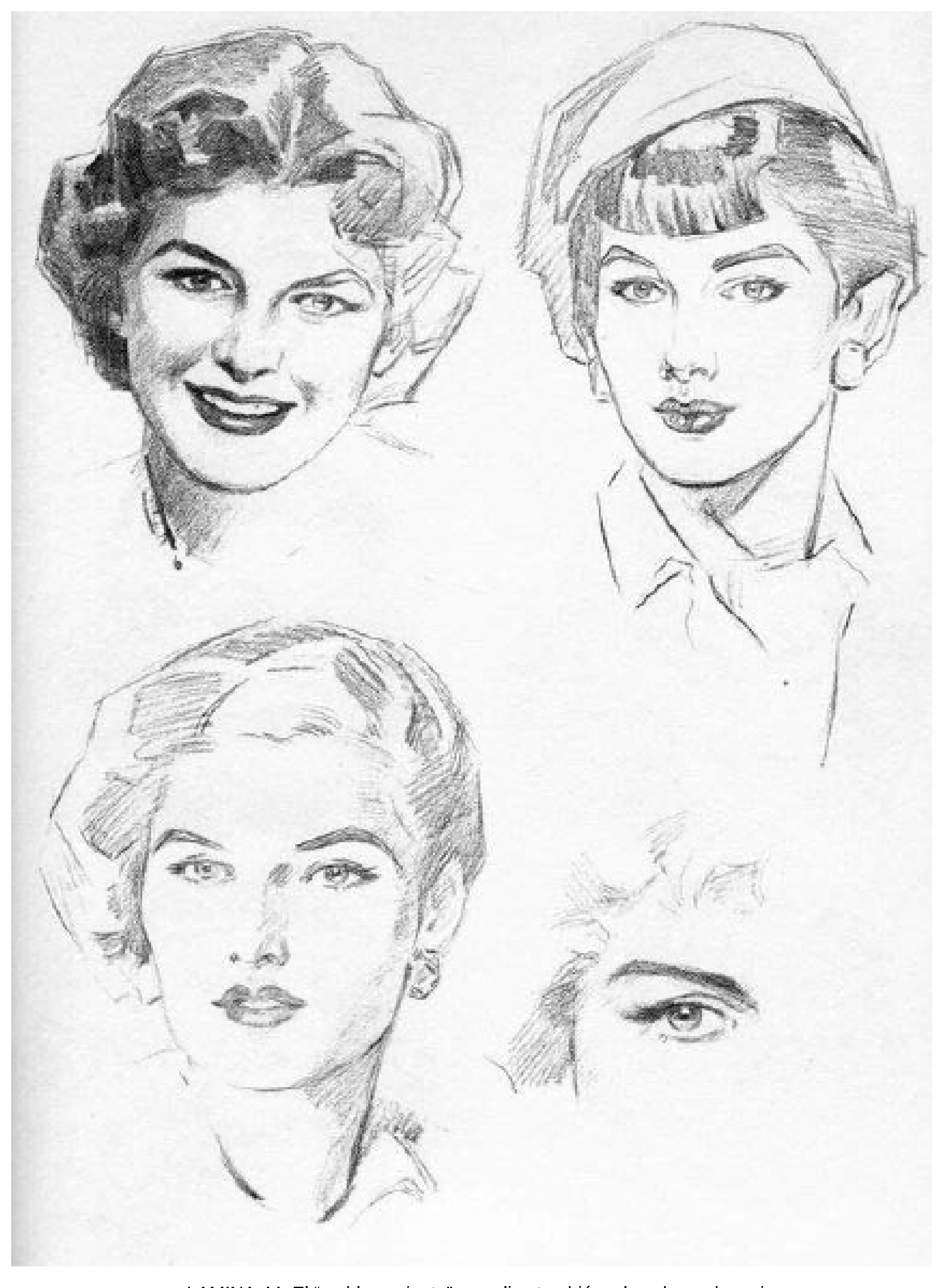


LAMINA 42. Los huesos y músculos son menos aparentes en la cabeza femenina

La anatomía fundamental de la cabeza de muchacha aparece arriba en la página. Al dibujar una joven, es necesario que la anatomía no sea aparente, aunque debemos conocer lo que está debajo para que la superficie sea convincente. Al pie de la página mostramos una cabeza de mujer y otra de hombre para compararlas. Observad que en la cabeza masculina la construcción ósea y muscular es mayor y que los planos se evidencian más.



LAMINA 43. El encanto se halla en el dibujo básico



LAMINA 44. El “emblocamiento” se aplica también a la cabeza de mujer



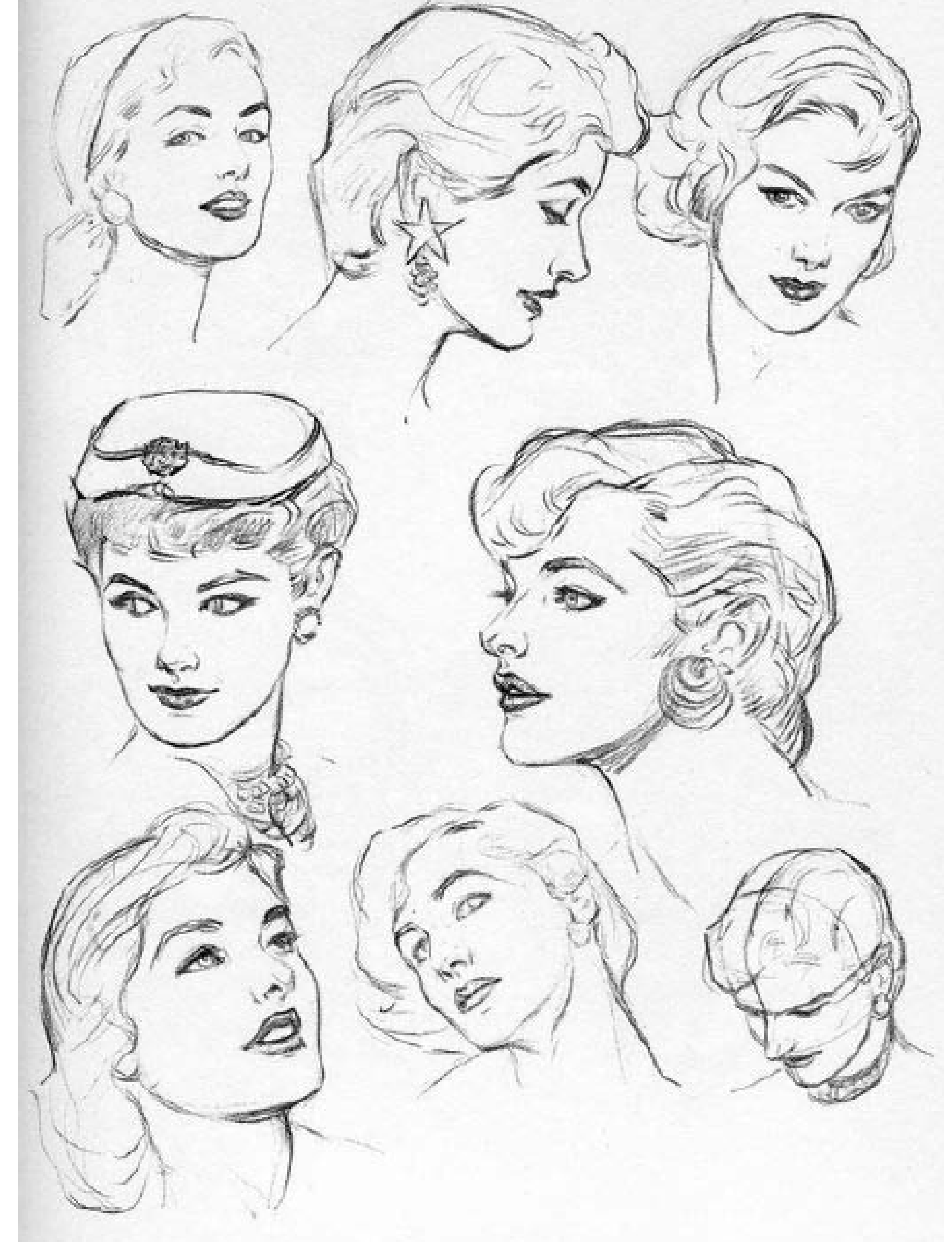
LAMINA 45. Algunas cabezas de jovencitas



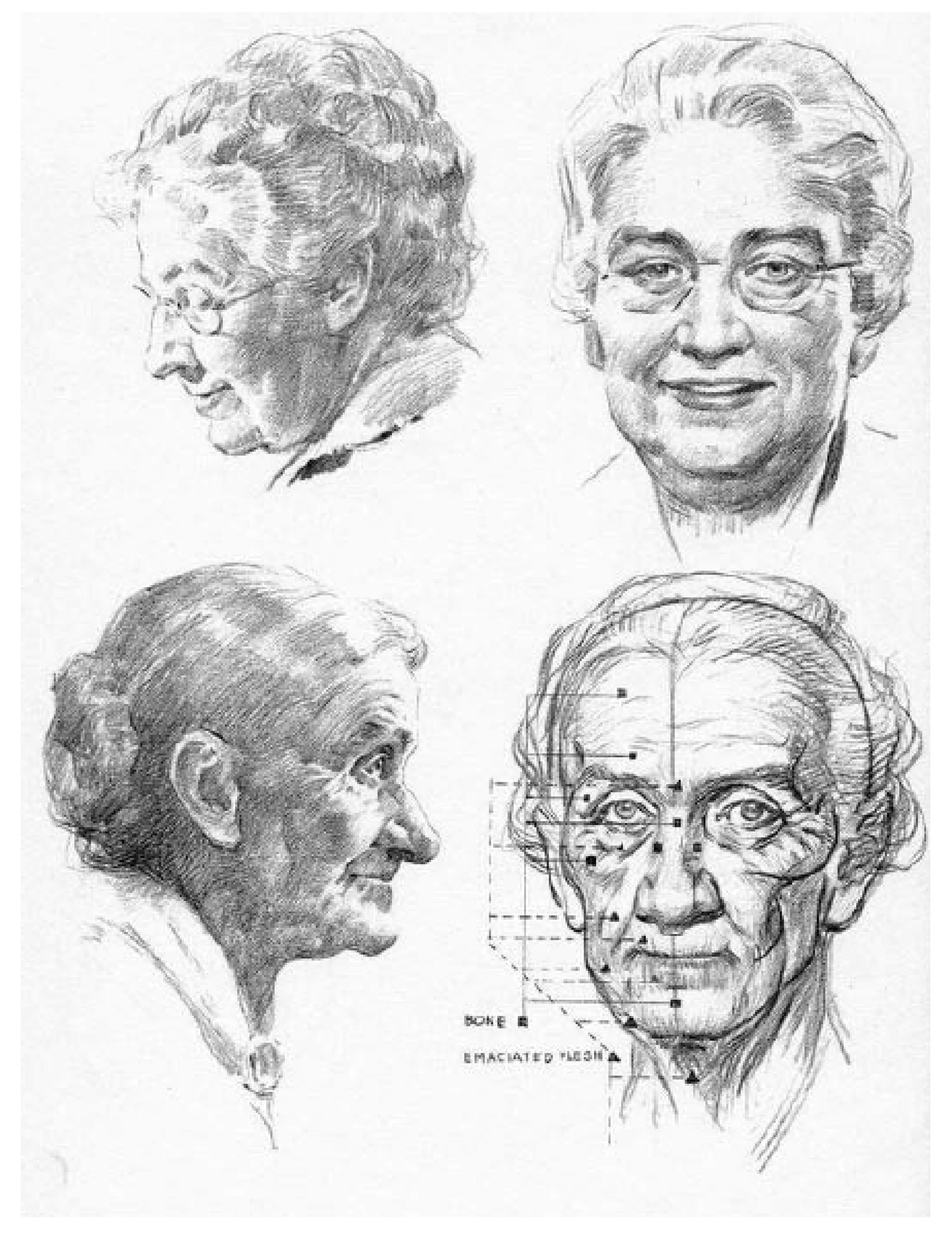
LAMINA 46. Más cabezas de jovencitas



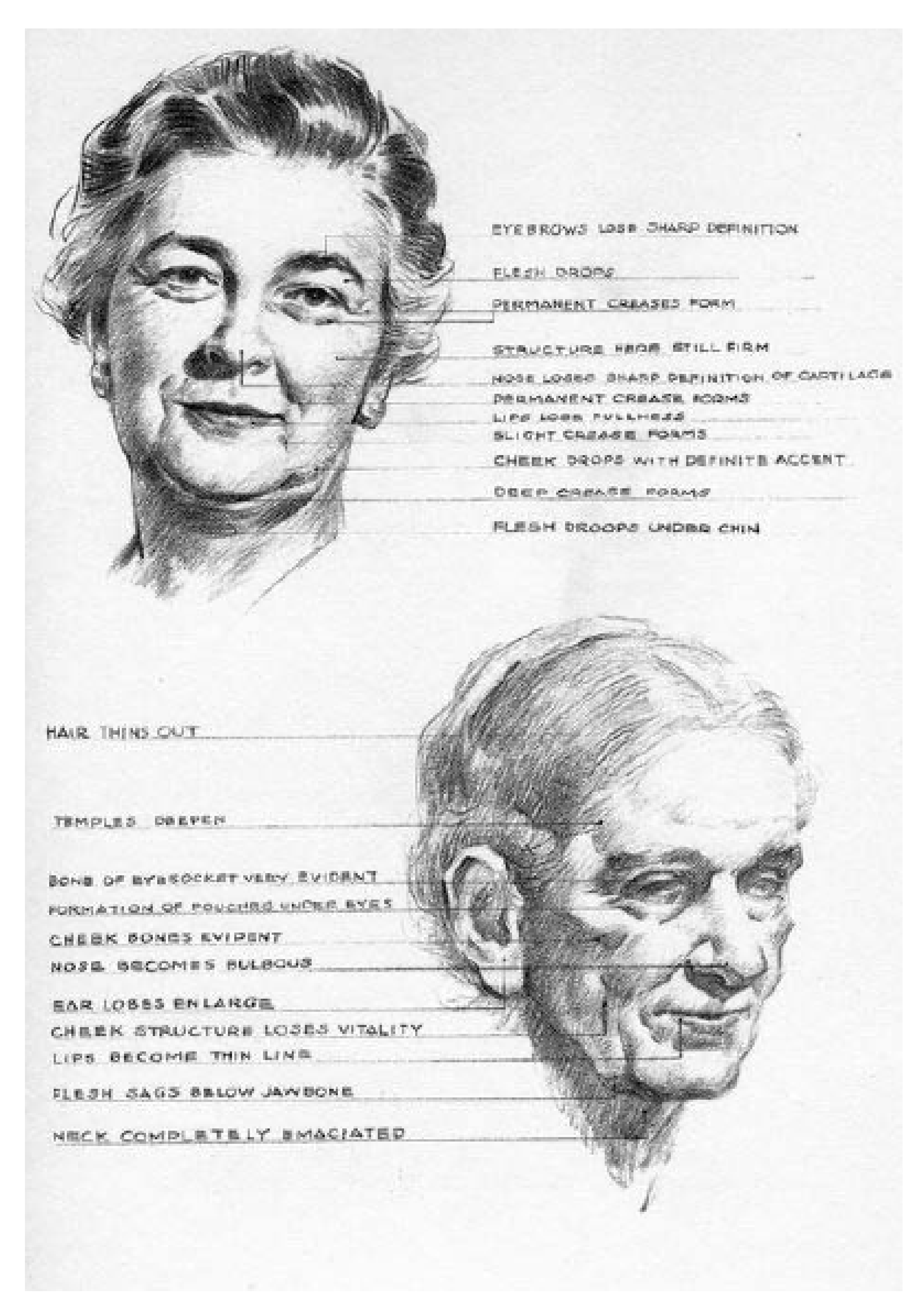
LAMINA 47. Esbozos



LAMINA 48. Esbozos



LAMINA 49. Abuelas



LAMINA 50. El proceso del envejecimiento



Tercera Parte: Cabezas de bebes

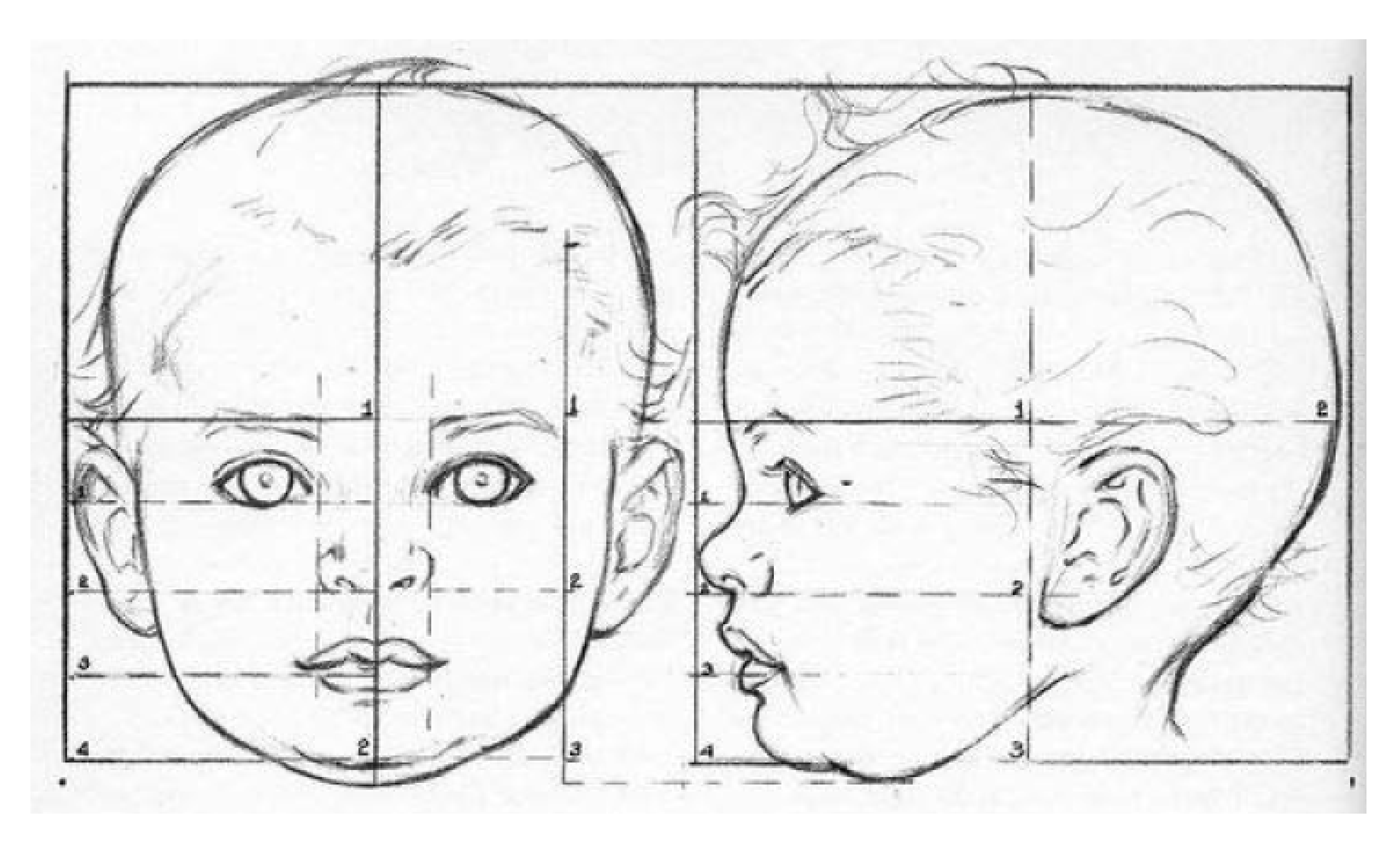
EL DIBUJO de bebés es en sí una rama del arte. El ilustrador y el artista comercial deben muchas veces incluirlos en su trabajo. Son muy atractivos también para colocarlos en cuadros; cuando son logrados, a la mayoría de las familias les encanta poseerlos. Comprendiéndola, no es más difícil dibujarla que cualquier otra cabeza y a veces más fácil. Se debe ello a que el artista se preocupa más por la construcción y las proporciones que por la anatomía. El cráneo sigue siento importante, pero los músculos están tan ocultos que apenas afectan la superficie. Se ve en las láminas 51 y 52, que las proporciones difieren algo de las de la cabeza adulta.

En la cabeza del bebé la estructura ósea aún no se desarrolló completamente. Los maxilares, pómulos y puente de la nariz son más pequeños. Por eso el rostro del bebé es proporcionalmente más pequeño que el cráneo, ocupando de las cejas para abajo sólo el cuarto de la superficie total de la cabeza. Los cartílagos de la nariz sobrepasan la estructura ósea y el puente, redondeado, está junto al plano de la cara; ello hace la naricita casi siempre respingona. El labio superior es más largo, y el mentón, como no se ha desarrollado, generalmente es retraído o está por debajo de los labios. Sólo el iris de los ojos está completamente desarrollado, haciendo que éstos sean grandes y prominentes. Parecen más separados que los del adulto porque están en una cabeza mas chica. Los ojos juntos son desagradables en una cara de bebé y pueden estropear un dibujo. Sólo es posible estudiar los bebés cuando están durmiendo. En caso contrario debemos basarnos en fotografías o en ilustraciones de revistas. Los bebés se mueven constantemente, lo que no podemos remediar. Por lo tanto importa mucho recordar las proporciones generales o medias.

Cierto emblocamiento de los planos y aristas agrega vitalidad al dibujo de un bebé. Las caras de los bebés son tan redondas y suaves que si copiamos estas cualidades con prolijidad, el efecto final pierde carácter. Si os molestan las aristas de los planos en el dibujo de un rostro de bebé, probablemente se debe a que lo observáis de muy cerca. Retroceded algunos pasos antes de cambiarlo. Maude Tousey Fangel, una de las más grandes artistas de bebés, dibuja con vigor los ángulos y planos. Mary Cassatt, la pintora impresionista y discípula de Dégas, posee también estas cualidades.

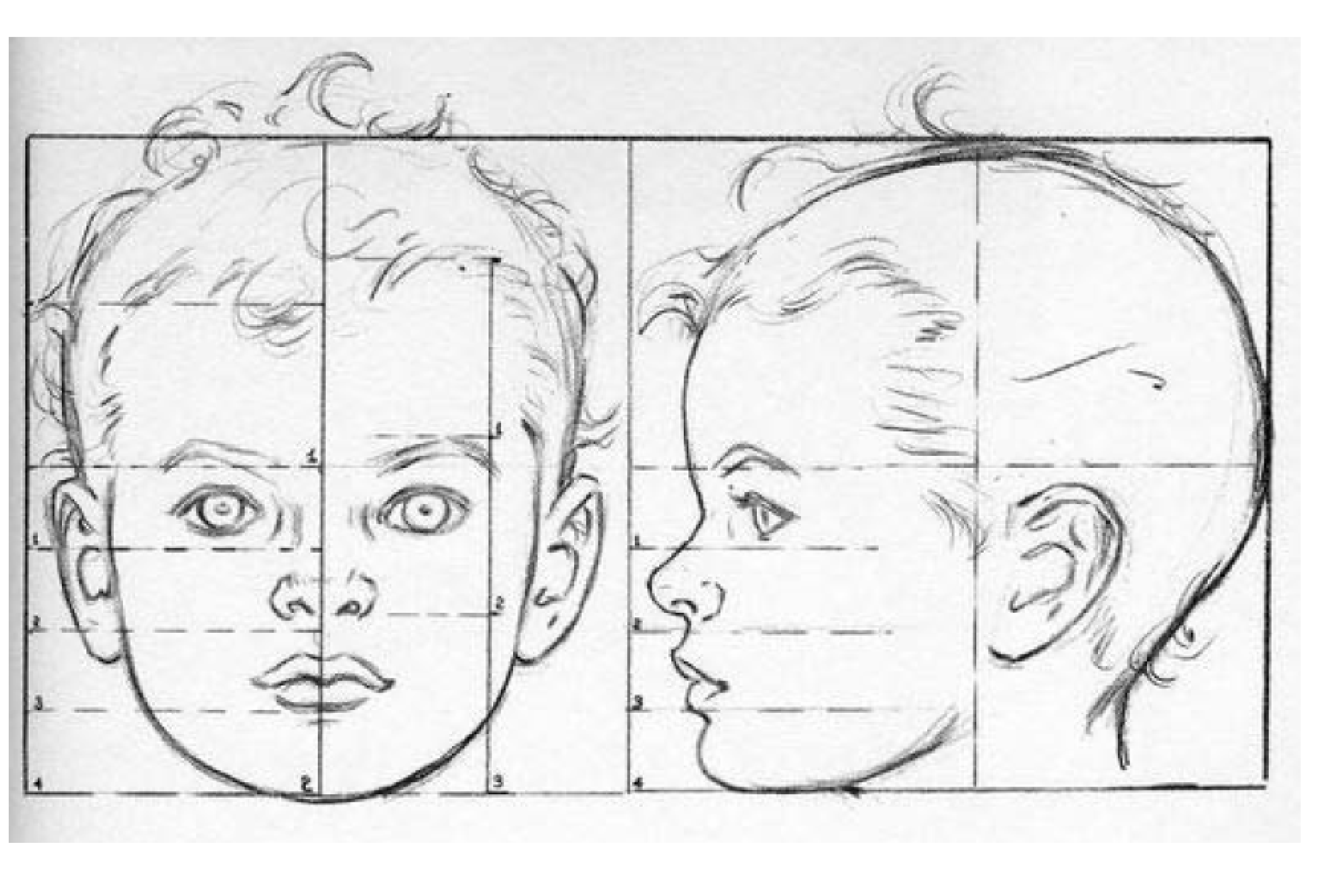
En la lámina 53 vemos que la forma de una cabeza de bebé se parece a una prominencia pegada a una bolsa. Las distancias que separan los rasgos son cortas y la cara parece muy ancha. La primera construcción de la forma básica debe tener ya esa encantadora expresión de bebé. En los esbozos de la lámina 54, los ojos se sitúan en la mitad inferior de la división del primer cuarto; las cejas en la línea superior; los ángulos de la boca en el tercero; y el mentón está algo más debajo de la línea de la cuarta división.

La lámina 58 muestra las cuatro divisiones en niños de tres a cuatro años. Observad que las cejas están algo arriba de la línea superior, y que la nariz, ojos y boca están por encima de las líneas de división. Estos cambios aumentan algo la edad del niño. En realidad al agrandar el mentón, hemos alargado así la cara. Las láminas 55, 56 y 57 muestran muchas cabezas de bebés, todas dibujadas con las proporciones precedentes, pero cuyo carácter es distinto a causa de las ligeras diferencias en el emplazamiento de los rasgos y en las relaciones del rostro con el cráneo. Aunque las proporciones varían ligeramente, los cráneos de bebés son distintos. En los bebés, como en los adultos, hallamos cráneos bajos, altos, alargados.



LAMINA 51. Proporciones de la cabeza de bebé: primer año

En el cráneo infantil ocurren rápidos cambios desde el nacimiento hasta el primer o segundo año. En la infancia el cráneo adopta su forma definitiva. La forma original se debe a presiones prenatales y al grado de dureza del hueso. Después del nacimiento los huesos tienden a ajustarse a las condiciones que les son impuestas, el crecimiento del cerebro, la soldadura de los huesos en las fontanelas, dejados abiertos por la naturaleza para facilitar el alumbramiento. Los tipos raciales del cráneo son heredados, pero el tipo individual se debe muchas veces a la casualidad. El cráneo en el bebé es mucho más grande en proporción a la cara que en el adulto. La cara hasta las cejas ocupa un cuarto de toda la cabeza. Por eso los ojos están debajo del punto medio. Conviene para emplazar el rostro de bebé emplear los cuartos de punto. La nariz, los ángulos de la boca y el mentón coinciden casi exactamente con esos puntos. A medida que la cabeza del bebé se desarrolla, la cara se alarga en proporción al cráneo, de cuyas resultas los ojos y las cejas se desplazan en la altura. En realidad, el desarrollo del maxilar inferior lo alarga hacia abajo, y la nariz y el maxilar superior igualmente se prolongan, a causa de esos cambios los ojos del adulto, y aun del adolescente están en la línea media de la cabeza. Importa saberlo porque el emplazamiento de los ojos en relación con la línea media es la manera más exacta de establecer la edad de un niño. El iris está completamente desarrollado en el bebé, y su tamaño no aumentará; por consiguiente, los ojos parecen más chicos en el rostro adulto. No obstante, la abertura de los párpados se ensancha, y así vemos una mayor parte del globo del ojo en el adulto que en el niño.



LAMINA 52. Proporciones de la cabeza de bebé: segundo y tercer años

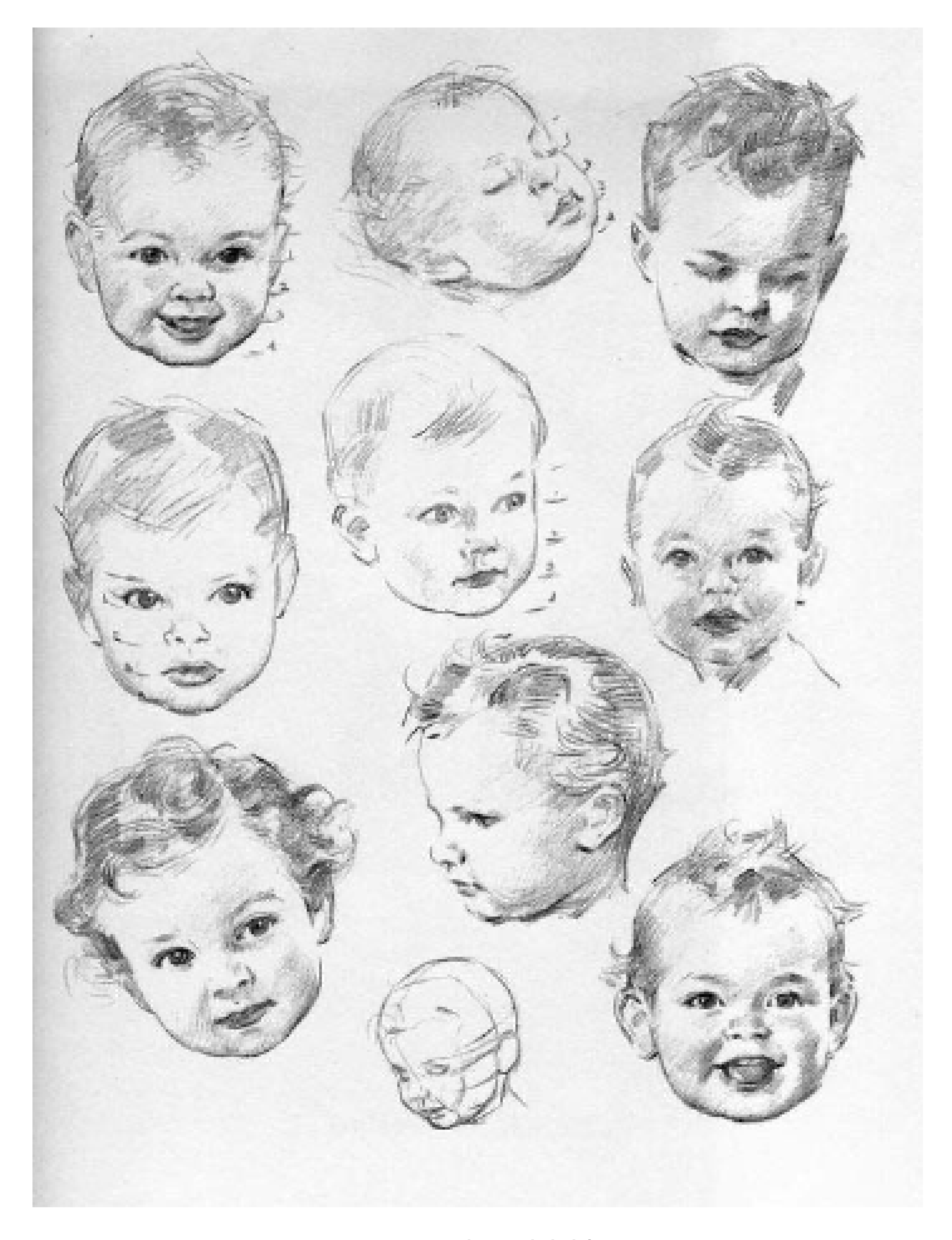
En los años segundo y tercero, los ojos están a mitad de camino de la parte superior del cuarto espacio que he designado con el número 1. la nariz y boca parecen también haber subido, y las cejas están también por encima de la línea media. Ahora los labios tocan la base del tercer espacio. La oreja no llegó aún a la línea media. Sin embargo, la cara llena los tres espacios: de la línea del pelo a las cejas, de éstas a la base de la nariz, de la base de la nariz a la base del mentón. En realidad estos tres espacios están aún condensados, y cada uno de ellos crecerá más. Pero las proporciones se mantienen entre uno y otro mientras crecen. La oreja está aún debajo de la línea media horizontal. Observad la línea dividida en tercios en la mitad derecha del primer dibujo.

Facilita en bebés y niños emplear cuatro divisiones en vez de usar las tres divisiones de la cara adulta. Aunque la cabeza es mas pequeña, los espacios que hay entre los rasgos son proporcionalmente más anchos. Los ojos están muy separados; el labio superior es más largo; el espacio entre oreja y oreja parece muy ancho. Tendréis que luchar mucho con estas proporciones para que un bebé tenga aspecto de bebé y no de viejito calvo. La boca de bebé está más cerrada cuando se relaja. El labio superior se levanta en el medio y por regla general es saliente. El mentón es pequeño y retraído, y muchas veces tiene debajo un pliegue de gordura. Las orejas de bebé son muy diferentes, algunas muy pequeñas y otras grandes. Generalmente son redondas y parecen gruesas comparadas con la cara. Las cejas de bebé son claras y finas o casi transparentes. Se ve mejor en los niños de pelo oscuro. La nariz es casi siempre pequeña y respingona, y muy redonda. El puente de la nariz es redondeado por no haber tenido tiempo para desarrollarse. Las mejillas son amplias y llenas.

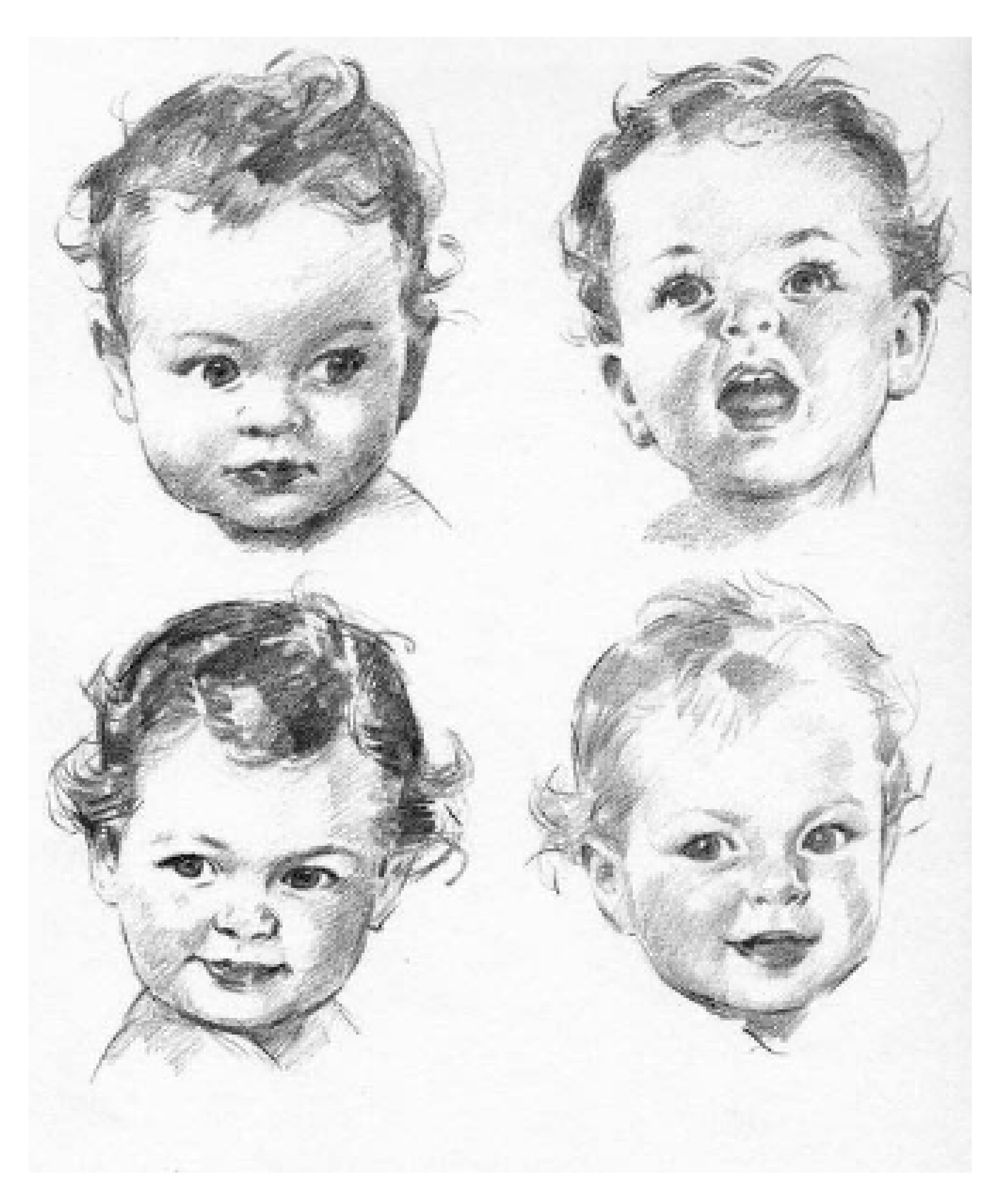


LAMINA 53. Construcción de la cabeza de bebé

Para dibujar un bebé pequeñito, trazad la bola y plano con el plano facial mucho más corto. Colocad las cejas en la línea media. Dividid la cara debajo de las cejas en cuatro partes. Los ojos tocan la base de la línea de la segunda división. Los ángulos de la boca caen en la base de la línea de la tercera división y la barbilla está algo debajo de la cuarta división. La oreja está debajo de la línea media.

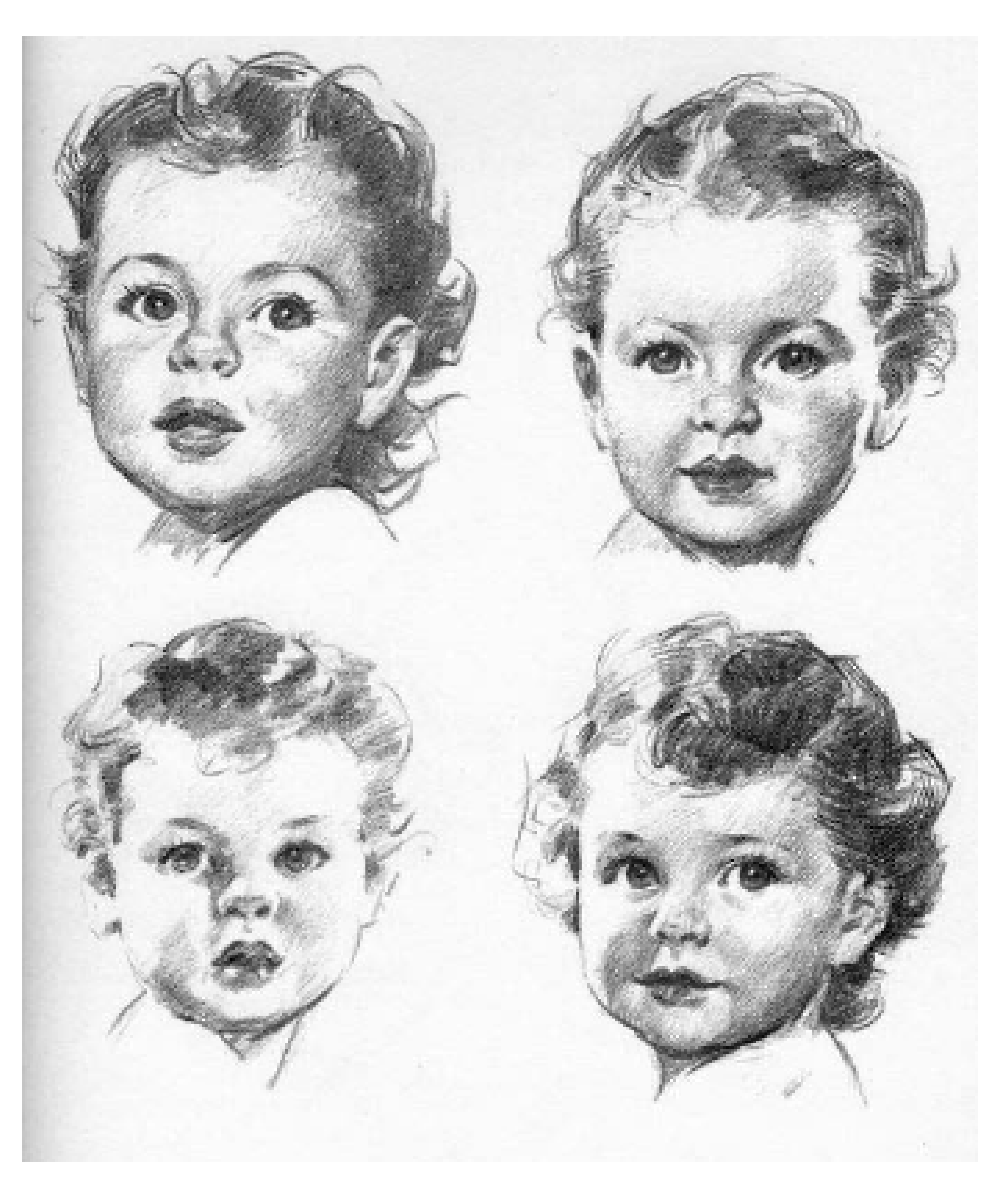


LAMINA 54. Esbozos de bebés



LAMINA 55. Estudios de bebés

Las revistas están llenas de retratos de bebés, y son muy útiles para practicar, por la imposibilidad de que un bebé se quede quieto el tiempo suficiente para que lo dibuje alguien no familiarizado con las proporciones. Únicamente se pueden hacer esbozos rápidos. Por eso los retratos de bebés se hacen de fotografías, como lo son de esta página.



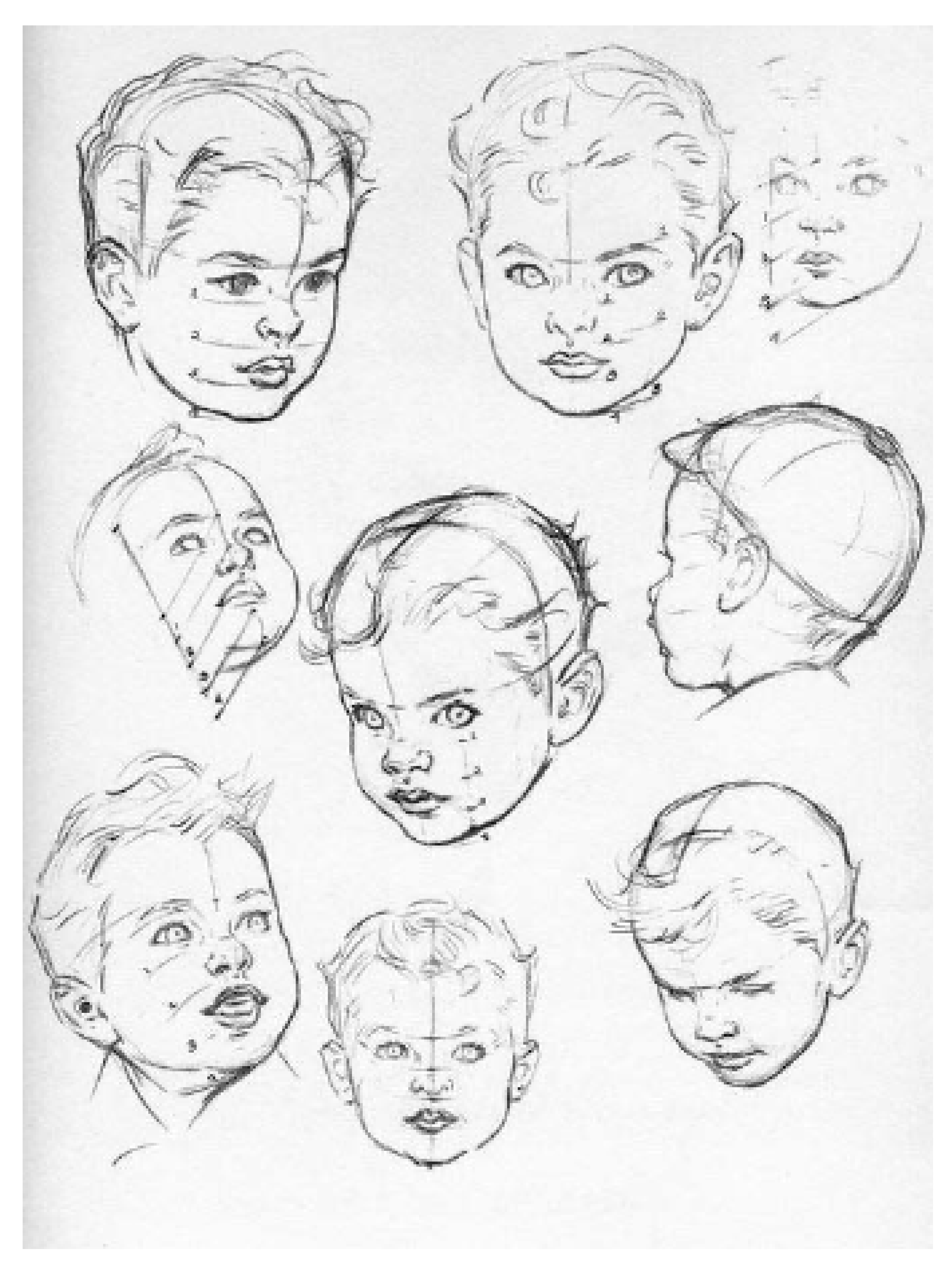
LAMINA 56. Mas estudios de bebés

A medida que crece el pelo, los bebés aparentan más edad, aunque las proporciones sólo cambian ligeramente. A algunos bebés les crecen largas pestañas, lo cual, con los ojos que son tan grandes y espaciados, los hace muy atrayentes. Prestad atención a las cejas; mantenedlas delicadas.

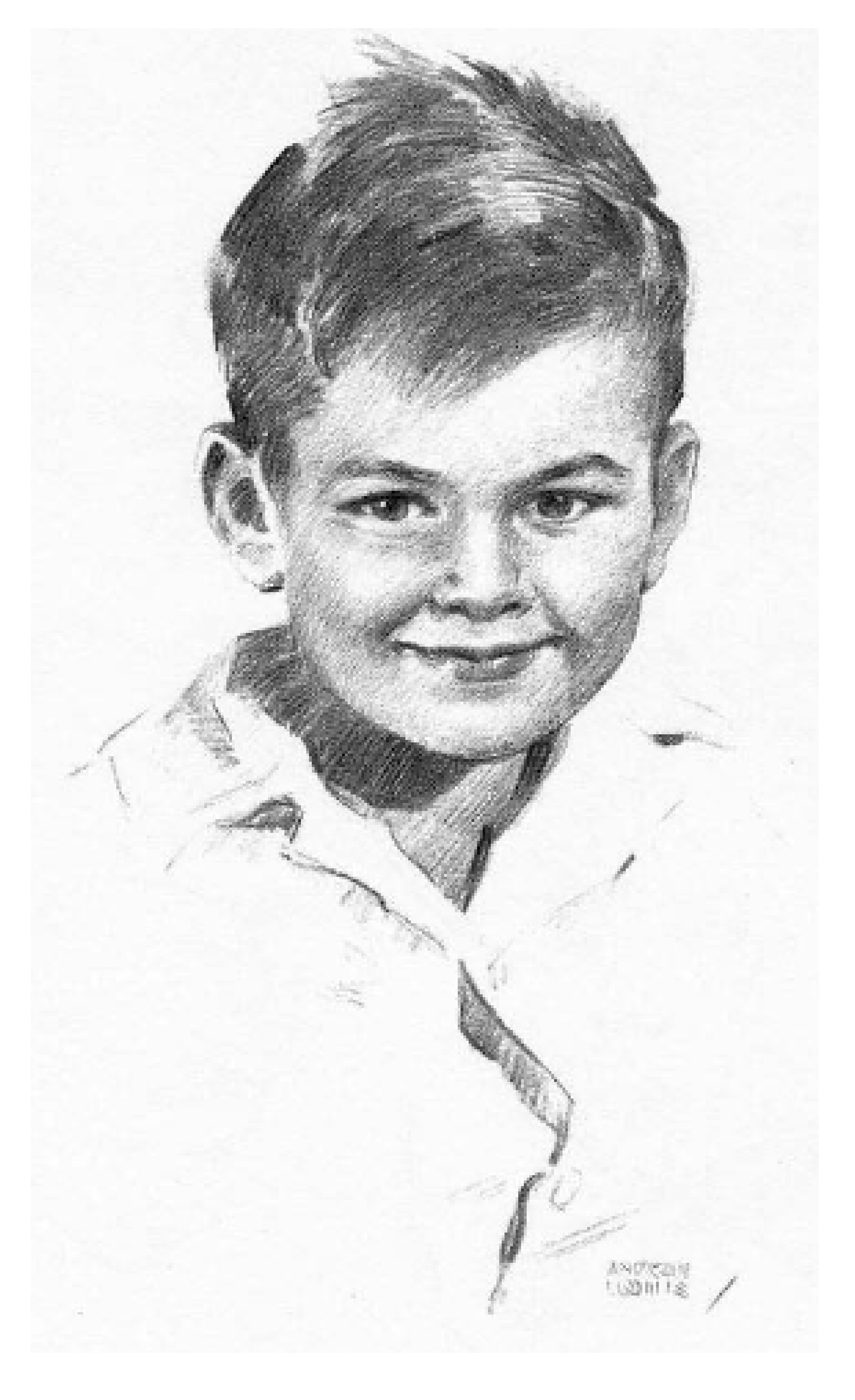


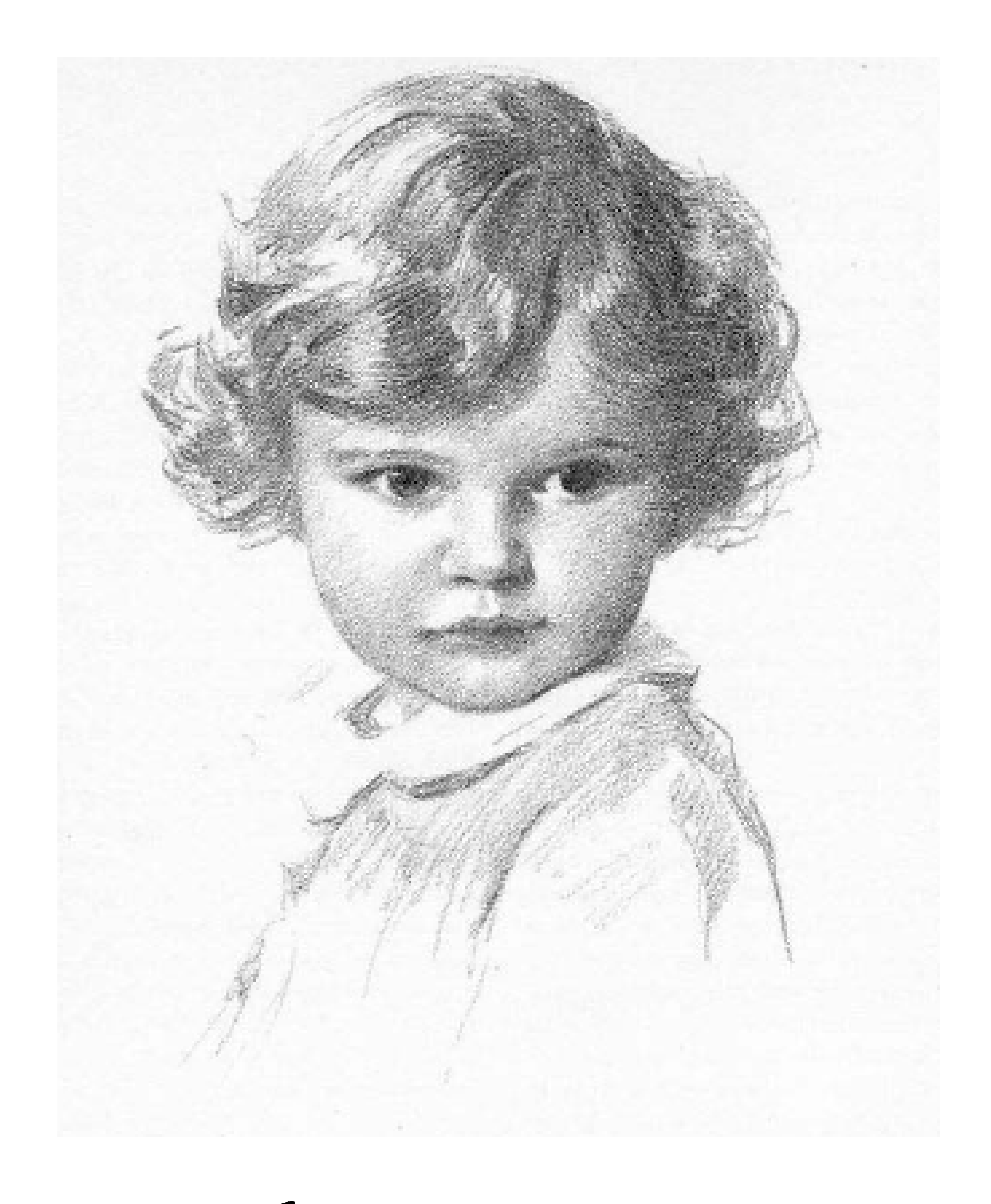
LAMINA 57. Otros estudios de bebés

No olvidéis que el puente de la nariz debe ser bajo y cóncavo y las ventanas espaciadas. Cuando el bebé no sonríe dibujad el labio superior saliente. Emplazad las orejas muy bajas y el mentón redondo y retraído. Las mejillas deben ser llenas y altas. Le agregaréis generalmente un tono ligero con luz fuerte.



LAMINA 58. Las cuatro divisiones de la cara: tercer y cuarto años





Cuarta Parte: Cabezas de niños y niñas

Cuarta Parte : Cabezas de Niños y Niñas

I. NIÑOS PEQUEÑOS

ESTA VISTO que ninguna rama de un arte puede reducirse a una fórmula sin poner en peligro el arte mismo a que pertenece. Buscamos, desde luego, caminos y medios para llegar a un fin, y este fin es la perfección. El arte, sin embargo, no es la justificación de la perfección. El arte no es siempre perfecto. En realidad el arte es una forma de expresión, y ésta no puede encerrarse en una fórmula, sino llevarse hacia una mayor significación y verdad. La escultura africana posee expresión y debido a ello es arte. No es ciertamente la verdad como la conocemos; es, quizá, una verdad de mayor significación percibida por esos pueblos. Alcanzamos la verdad por la simplificación y aun subordinándole verdades menores. El detalle es quizá una verdad menor sin significación. Cada hoja de hierba es una detalle, pero nos interesa más la colina y el sol que la baña.

Al dibujar niños, guiémonos tanto por nuestros sentimientos como por las reglas de construcción y anatomía. La luz que se refleja en el pelo de un niño es quizá tan bella y sugerente como el sol en la colina. Quizá dibujemos el brillo de la picardía en los ojos de un niño antes que la construcción anatómica perfecta de ese ojo.

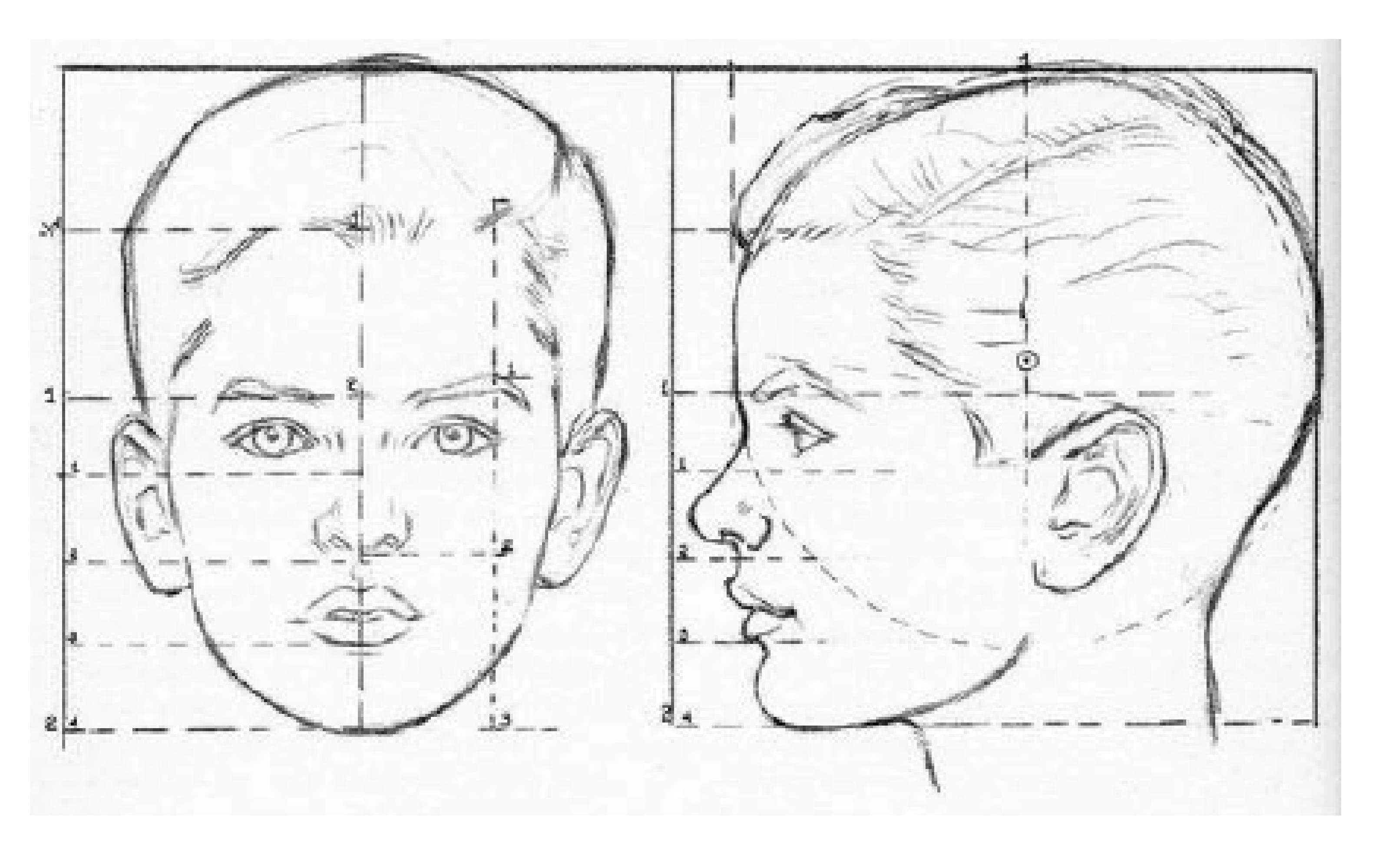
Es fácil absorberse de tal modo en los tecnicismos que se pierde de vista la finalidad. Lo técnico debe estar unido a lo espiritual, porque la técnica sin espíritu carece de significado. Pero el sentimiento no puede transmitirse sin la técnica y los conocimientos que la respaldan.

Cada fragmento de un dibujo, cuadro o cualquier otra expresión de la forma debe ser parte integrante de un diseño. Las luces y sombras, las aristas, las contexturas y materiales deben considerarse tanto del punto de visión del diseño y arreglo como de cualquier otra cualidad. Al dibujar cabezas, las formas del pelo, las sombras proyectadas por la cabeza y el vestido ofrecen oportunidades para el diseño. Las luces y sombras sobre la cara crean el diseño, bueno o malo, tengamos conciencia de él o no. La cabeza entera es un diseño de formas que armonizan entre sí, y es una obra maestra de diseño, tanto funcionalmente como artísticamente.

Me refiero a ello para que encaremos nuestro tema con humildad y sepamos apreciar sus maravillas. para mi no existe nada más bello y maravilloso en el mundo que la cabeza de un niño. La vida no lo ha marcado con cicatrices, ni líneas de ansiedad o frustración; es una flor que surge del capullo, fresca e impoluta.

Si los niños no os conmueven, quizá no os conviene dibujarlos. No podéis dibujarlos efectivamente si estáis alejados de ellos emocionalmente. Cuando el gozo no forma parte de vuestra obra, ésta suele caer en el tecnicismo.

Casualmente gran parte de mi obra se refiere al dibujo de niños, y cuando más me dedico a ello, más me encanta. Representa para mí verdades fascinantes que sólo he estudiado superficialmente, y esto me ocurre después de haber dibujado y pintado millares de cabezas de adultos. Ante el dibujo de niños se abre un vasto y casi inexplorado mercado. Necesitamos más dibujos de niños y menos fotografías, tanto en publicidad como en nuestros hogares. No tiene por qué descorazonarnos el hecho de que los niños nunca se queden quietos. Copiad fotografías, elevando la calidad de vuestra obra hasta la más pura expresión del arte.

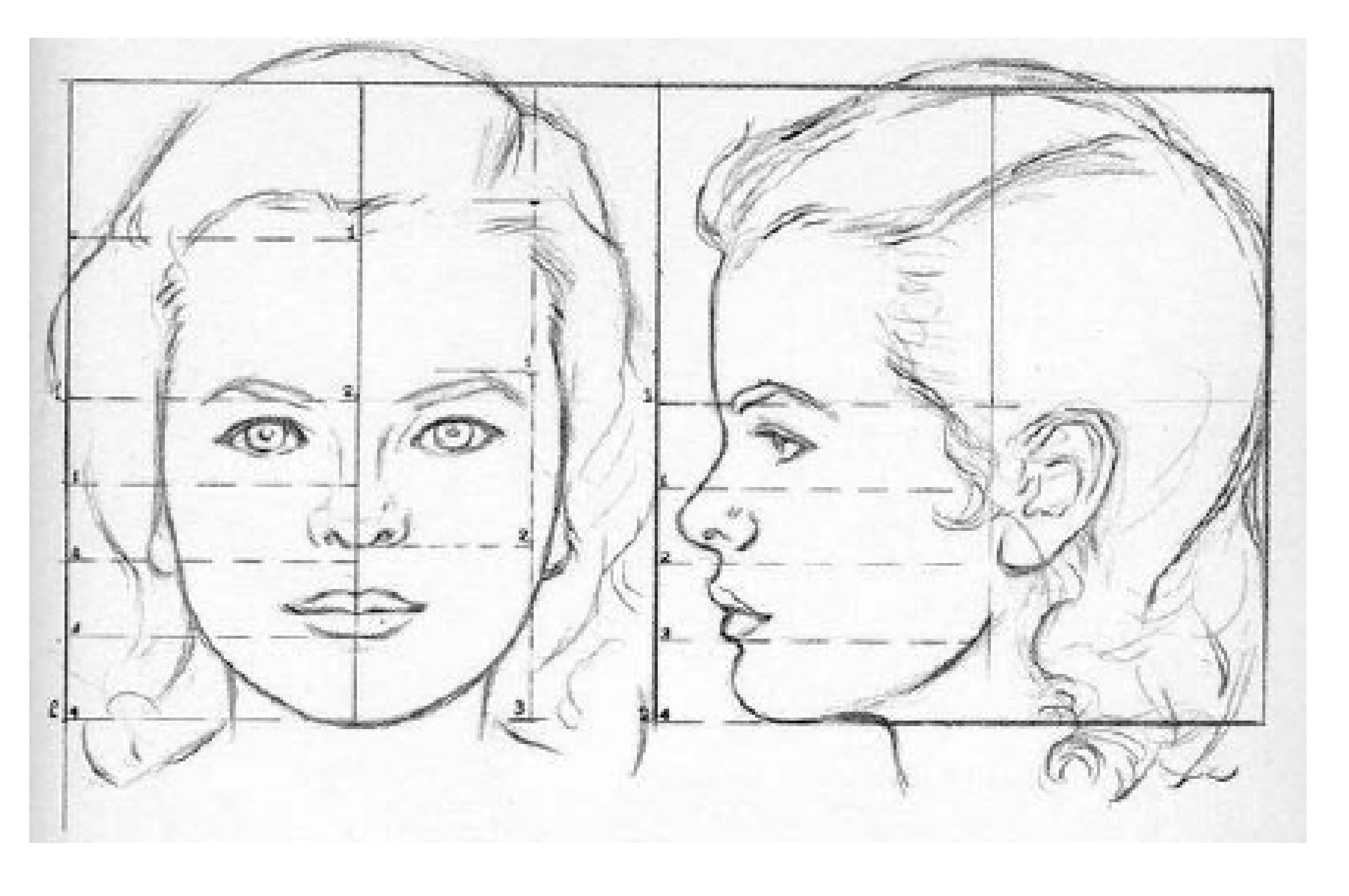


LAMINA 59. Proporciones de la cabeza de niño

En los primeros años de la niñez las proporciones son semejantes a las del bebé crecido. Pero luego la cara se vuelve más estrecha y cabe en el cuadrado del dibujo visto de frente. Los ojos parecen más chicos; no crecen mientras la cara lo sigue haciendo. Los ojos prominentes sólo quedan bien en los niños pequeñitos. La mandíbula y mentón del niño del cuadrado han crecido, haciendo que este último sea más prominente. El puente de la nariz es más alto, y la nariz algo más larga, tocando casi la base del segundo cuarto. Los labios tocan la línea de abajo del tercer cuarto. El pelo crece en edad muy temprana. Esto acentúa el tamaño del cráneo haciendo que la cara parezca más pequeña y aumentando el encanto del niño. Si el niño tiene pelo rizado, la madre suele dejárselo tan largo que lo vuelve ridículo. Conviene por eso conocer el tamaño real del cráneo.

Es muy difícil que un niño se quede quieto; para dibujarlo, como ocurre con los bebés, es mejor practicar con fotografías y recortes. La oreja debe quedar a la altura de la línea media. La nuca de los niños parece muy grande; se debe ello a que el cuello es débil y a que, los músculos que los unen a la base del cráneo aún no se han desarrollado.

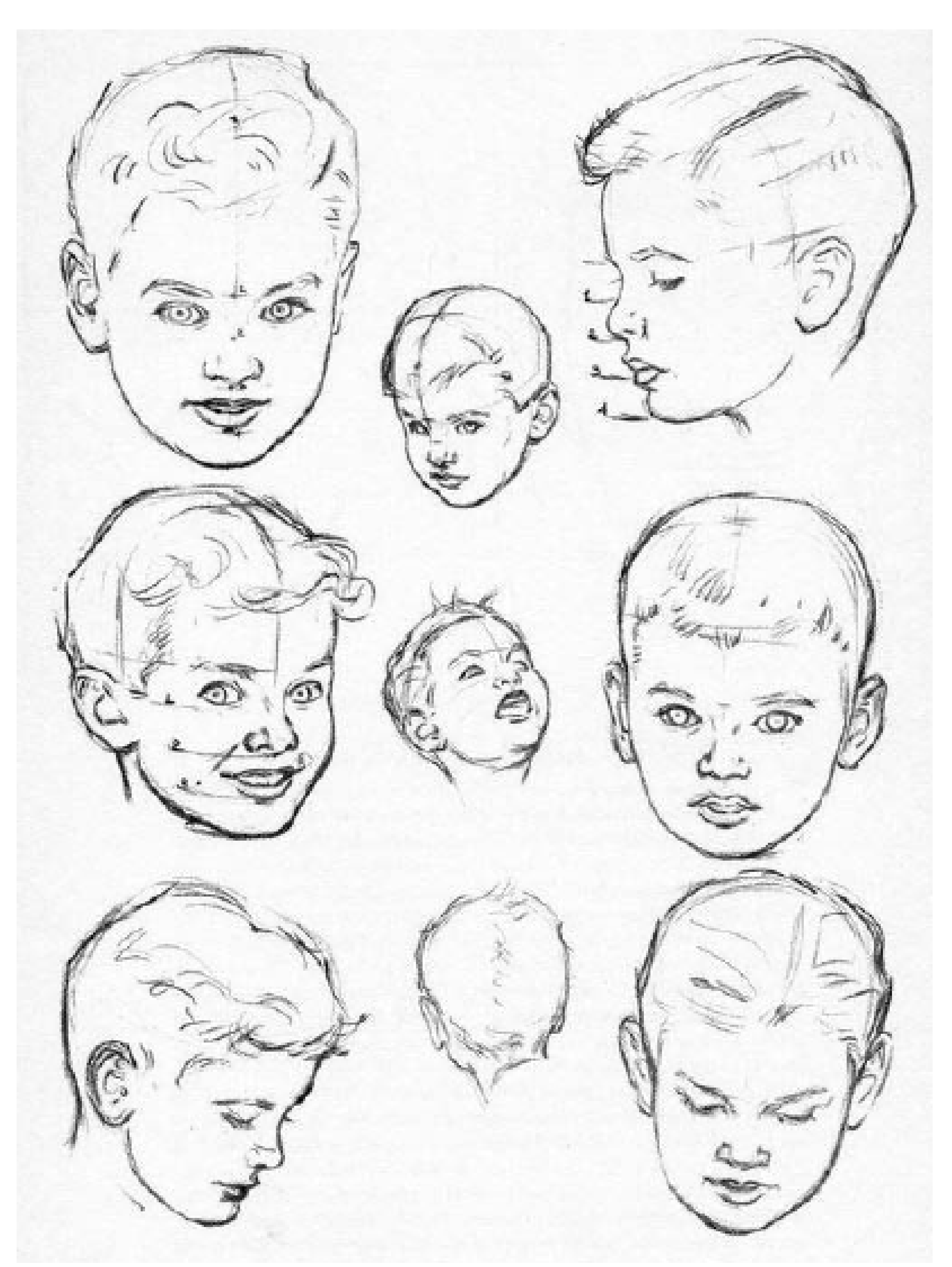
Es necesario observar que las ventanas de la nariz han crecido y que el labio superior es más corto. La oreja crece considerablemente durante ese período y el siguiente. Según mi parecer las orejas han llegado a su completo desarrollo entre los diez y doce años. El espacio que media entre la nariz y la oreja es aún muy grande. Las pestañas son muy largas. El pelo tiende a cubrir las sienes.



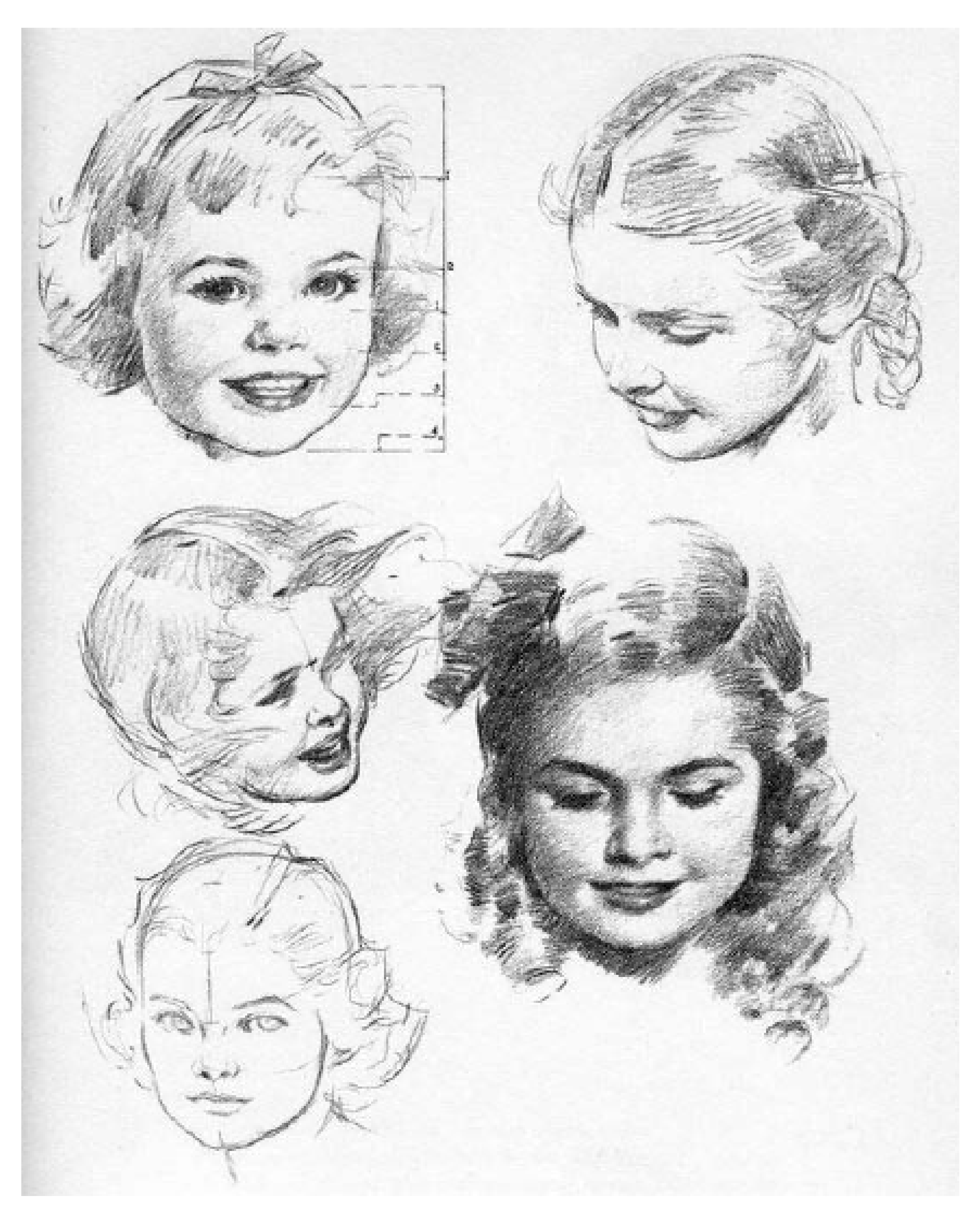
LAMINA 60. Proporciones de la cabeza de niña

Las proporciones de la cabeza son prácticamente las mismas que las del niño. Los ojos de las niñas son más grandes y la mandíbula y mentón más redondos. A menudo el pliegue del párpado superior apenas si se ve sobre el ojo. Las líneas de contorno son generalmente más redondas en las niñas. Saberlo ayuda para dar un aspecto más femenino a la carita; el emblocamiento o las formas cuadradas confieren a los niños aspecto más masculino. En las niñas la frente es más alta en edad temprana que en los niños. Personas autorizadas pretenden que se debe a que ciertas cualidades mentales se desarrollan más temprano en las niñas que en los niños. Quizá se deba a ello una frente más alta y amplia. No lo sé. Lo único que sé es que la línea del pelo más baja hace que los niños parezcan más viriles, mientras una frente amplia hace que una niña sea más femenina. La manera de tratar el cabello ayuda mucho para el dibujo de niñas.

No se debe dibujar la boca demasiado grande o demasiado negra en una niña. Puede conferirle el aspecto de un adulto, o un efecto teatral que no conviene a los niños. El cuello de la niña es redondo y pequeño en relación con la cabeza. El pliegue que hay entre el cuello y la mandíbula raramente llega a la oreja; está siempre algo por debajo. Tampoco es muy marcado. A menudo la parte superior de la frente es algo prominente. Los planos de la cara son redondeados, pero no hay que dibujarlos con demasiada suavidad o parecerán fotográficos. Hay que emplear algo de emblocamiento para el cabello. La oreja es delicada y toca la línea media. Las cejas son también delicadas.



LAMINA 61. Construcción de la cabeza de niño



LAMINA 62. Construcción de la cabeza de niña



LAMINA 63. Estudios de niños

A veces en el dibujo de cabeza conviene combinar la iluminación de atrás, o alta de atrás, con la de frente. Importa que dos luces no iluminen la misma superficie, pues en ese caso se producen sombras cruzadas. Para la construcción del cabello hay que emplear el emblocamiento.



LAMINA 64.Estudios de niñas

El modo de tratar el pelo tiene mucho que ver con el encanto de una niña. Es probable que las trenzas nunca pasen de moda. La melena sigue siempre gustando y el pelo que cae suelto o rizado tiene sus preferencias. En los óleos o dibujos coloreados, una cinta de color produce mucho efecto.



LAMINA 65. Más dibujos de niños

A medida que se progresa en el dibujo de niños, impresionan los distintos caracteres y personalidades que uno halla. Son visibles en los niños las mismas emociones y sentimientos que en los adultos, y se evidencian con más libertad. Con el tiempo aprendemos a ocultar nuestras emociones, a veces demasiado. Los niños son más sinceros que los adultos.



LAMINA 66.Más dibujos de niñas

Es mucho más fácil captar la expresión de una niña en un dibujo si antes se lo hace con una cámara. Sus cambios de expresión son rapidísimos, y es imposible pedirle a un niño que guarde el mismo semblante largo rato.





II. NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

II. NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

Esta sección se ocupa en edad escolar hasta la adolescencia. Esta es una época de actividad y de crecimiento gradual, hasta la explosión de desarrollo que sucede en la adolescencia. Es también la edad en que los hábitos y el carácter comienzan a formarse y a mostrarse en el rostro. Podemos llamarla también la edad de las travesuras, porque las energías no se confinan únicamente al crecimiento y desbordan en la actividad física.

Importa aprender a dibujar los niños de esta edad con una sonrisa, no sólo en la cara que dibujáis sino también en la vuestra. Casi el cien por ciento de los niños que se utilizan para publicidad deben tener aspecto activo y feliz. Por otra parte, a veces en el reposo la cara de un jovencito suele ser muy bella. Os gustaría que los editores y los directores de arte lo apreciaran más a menudo. Por lo menos en historias conmovedoras se puede dibujar un niño que no sonríe. Pero en la publicidad, sobre todo en de los alimentos, se debe pintar a los niños extasiándose ante el producto ofrecido.

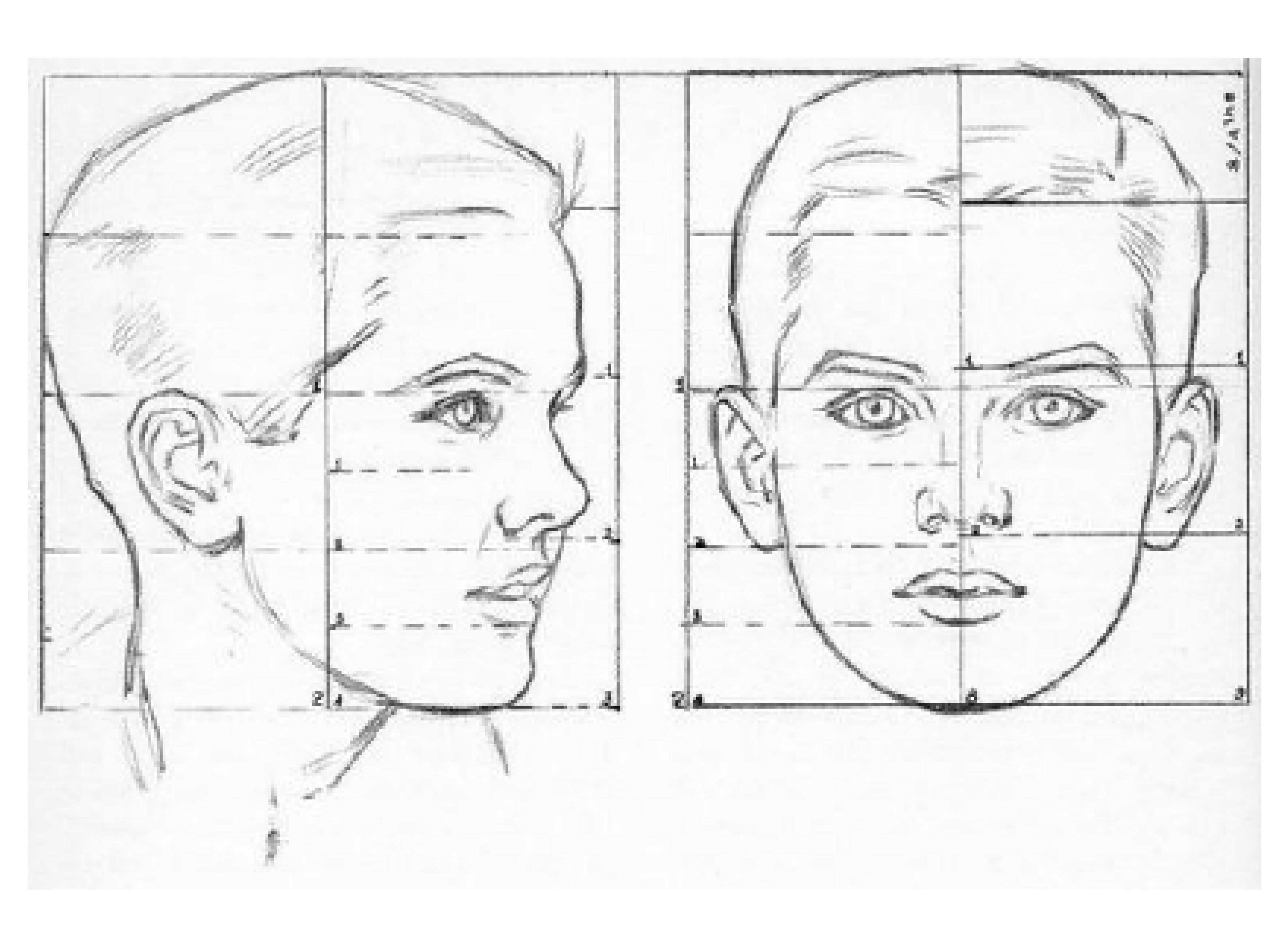
En esa edad los niños poseen un mundo propio. A menudo parecen estar bajo el imperio de una revolución interna que se produce contra la autoridad de padres y maestros por no tener aún bastante edad para comprenderla. Recordad vuestros años de escuela. Cuando os preguntaban por qué hacíais esto o aquello, no se os ocurría contestar: porque estoy harto de tanta autoridad. A veces nos cuesta comprender a nosotros los adultos por qué no nos hacen caso, y se debe a que exageramos nuestra autoridad.

Aunque consideramos esta edad como la más apta para aprender, olvidamos fácilmente que gran parte del conocimiento se obtiene por medio de la experiencia y no por consejos. Todas las maravillas de la inventiva están al alcance de la imaginación de los jóvenes. Si

vuestro hijo desarma el despertador, o deja tirada vuestras herramientas, esto se debe a al sed de experiencias sin objeto, y vuestro niño sería un idiota si no lo hiciera.

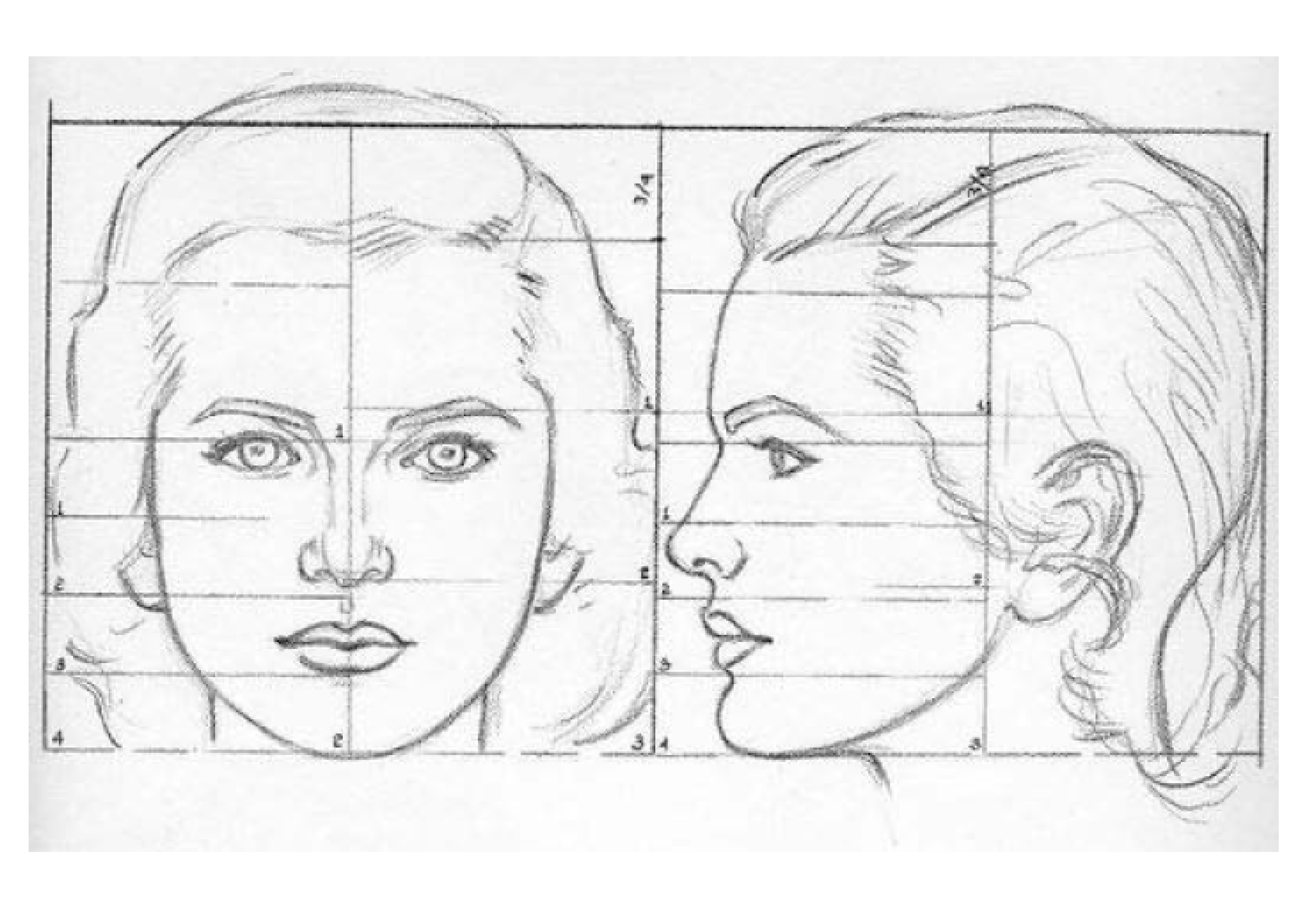
Al dibujar niños, o al fotografiarlos, olvidad vuestra edad. Hay que buscarlos en su propio mundo y dibujarlos. Cuando un niño os teme u os rehuye deja de ser él mismo, y no será un buen modelo si os interesa transmitir el espíritu de la niñez. Este espíritu se ve en sus rostros sólo cuando están libres. Observad cómo cambian sus caras cuando están bajo la autoridad de alguien. No estoy en contra de la autoridad; sólo señalo que no es fotogénica, y el resentimiento y el mal humor nunca aumentaron el atractivo de un cuadro.

Por haber estudiado anteriormente las proporciones os bastará observar las láminas 67 y 68 para saber cómo aplicarlas a los rostros de escolares. Comprenderlas siempre ayuda, pero la verdadera finalidad no estriba en su estricta aplicación.



LAMINA 67. Proporciones de la cabeza de niño en edad escolar

Los niños de diez a doce años son más difíciles de dibujar que los niños menores o los adultos. A esa edad las características de la cabeza están bien establecidas, y algunos niños ya tienen aspecto de adultos. Pero existen indicios muy seguros para indicar la edad de ese grupo. Los ojos ya alcanzaron la línea media, y el espacio que media entre la línea del pelo y la cúspide de la cabeza es de tres cuartos de unidad en vez de media unidad como en el adulto. En el adulto la línea atraviesa los ojos pasando por los ángulos exteriores, mientras en el niño casi adolescente el ojo entero está por debajo de esta línea. La nariz está algo por encima del segundo cuarto en la mitad inferior del rostro. El labio inferior toca la línea del tercer cuarto. El desarrollo de la oreja en el niño es notable. la boca pierde su aspecto pueril. Los dientes definitivos han reemplazado a los de leche y los maxilares se han desarrollado para contenerlos. Las ventanas de la nariz se desarrollan y los cartílagos se ensanchan. El hueso del puente de la nariz se desarrolla con más lentitud y por esa razón muchos niños guardan una nariz respingona bien entrados en la adolescencia. Esta es la edad de las pecas. Es también la edad de las travesuras y de la felicidad, como lo muestra la expresión. El cabello es rebelde; los incisivos parecen grandes. El frente de la mandíbula se desarrolla, mientras que el ángulo debajo de las orejas sólo crece más tarde. Una mandíbula ancha y cuadrada es el largo que produce más aspecto de madurez. Si deseáis que un rostro tenga aspecto juvenil, redondead los ángulos de mandíbula.



LAMINA 68. Proporciones de la cabeza de niña en edad escolar

Las niñas parecen alcanzar la madurez antes que los niños en lo que respecta a las características faciales. Muchas niñas tienen aspecto adulto en los primeros año de la adolescencia. Como lo mencioné anteriormente, por regla tanto la frente como la línea del pelo son altas. Las mejillas son más llenas y de frente hay más espacio entre los ángulos de los ojos y orejas. Es conveniente recordar que tratamos de tipos comunes. Existen siempre variantes y excepciones. En fotografías las niñas de diez a doce años parecen mayores que los niños de la misma edad. A veces ello se debe a que sólo vemos la cabeza y hombros, y no la cabeza en conjunto con el cuerpo. En una niña de trece a catorce años la cabeza alcanzó casi el tamaño normal, mientras que el cuerpo aún no lo tiene. Los labios llenos siempre confieren valor al rostro de una jovencita, y se deben preferir las curvas a los huesos. Las jovencitas tienen también pecas a esa edad, pero no hay que exagerarlas. El dibujo de cabeza de grupos de esa edad requiere una larga práctica.



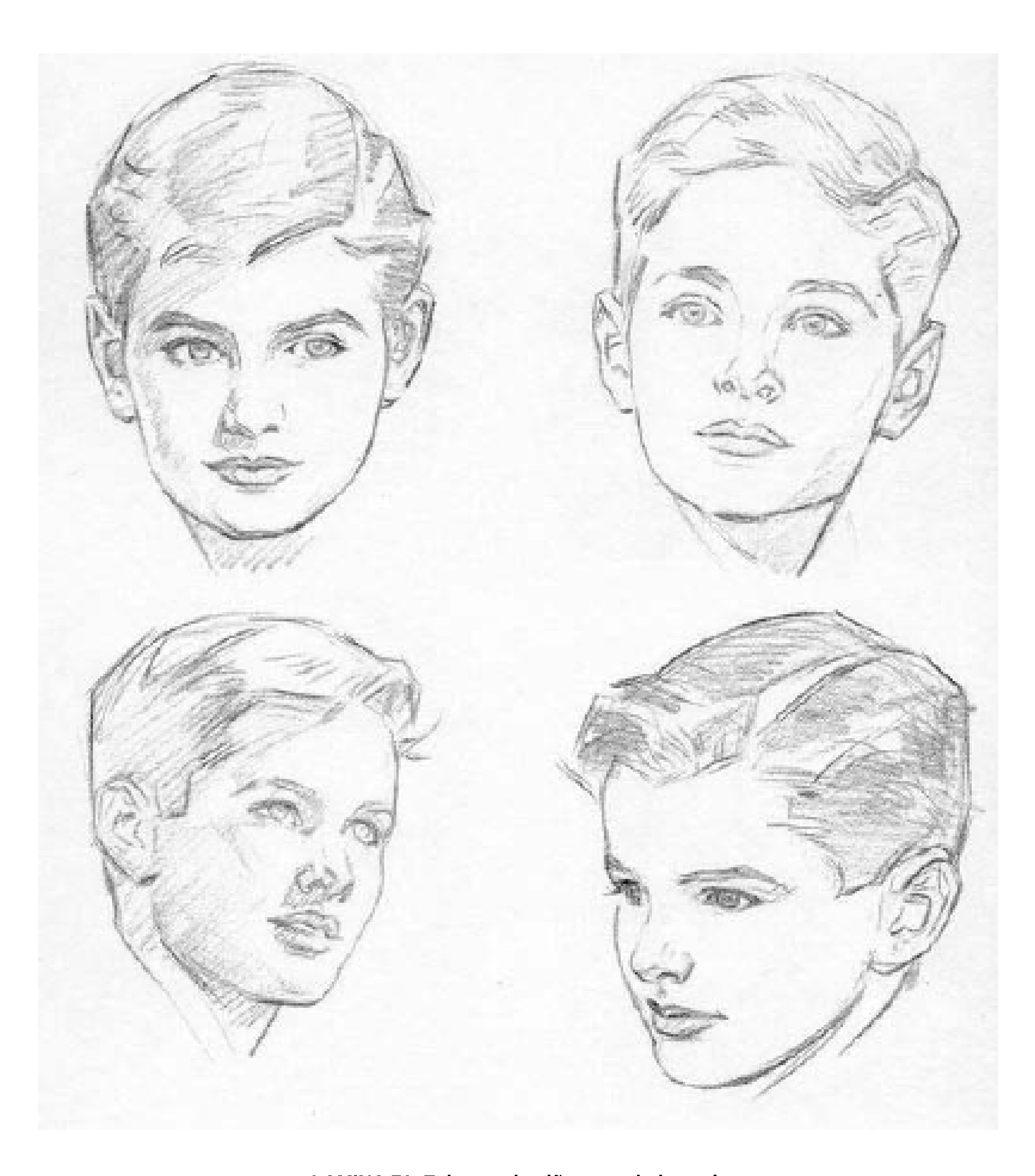
LAMINA 69. Las cuatro divisiones: niños en edad escolar

Si os proponéis hacer ilustraciones para publicidad, o si está es vuestra profesión, conseguiréis buenos resultados dibujando niños y niñas. Gran parte de la propaganda para alimentos se dirige a las madres, y hay profusión de niños en esos avisos. Podéis copiar las cabezas de este libro, o buscar otras en revistas femeninas donde hallaréis excelente material.



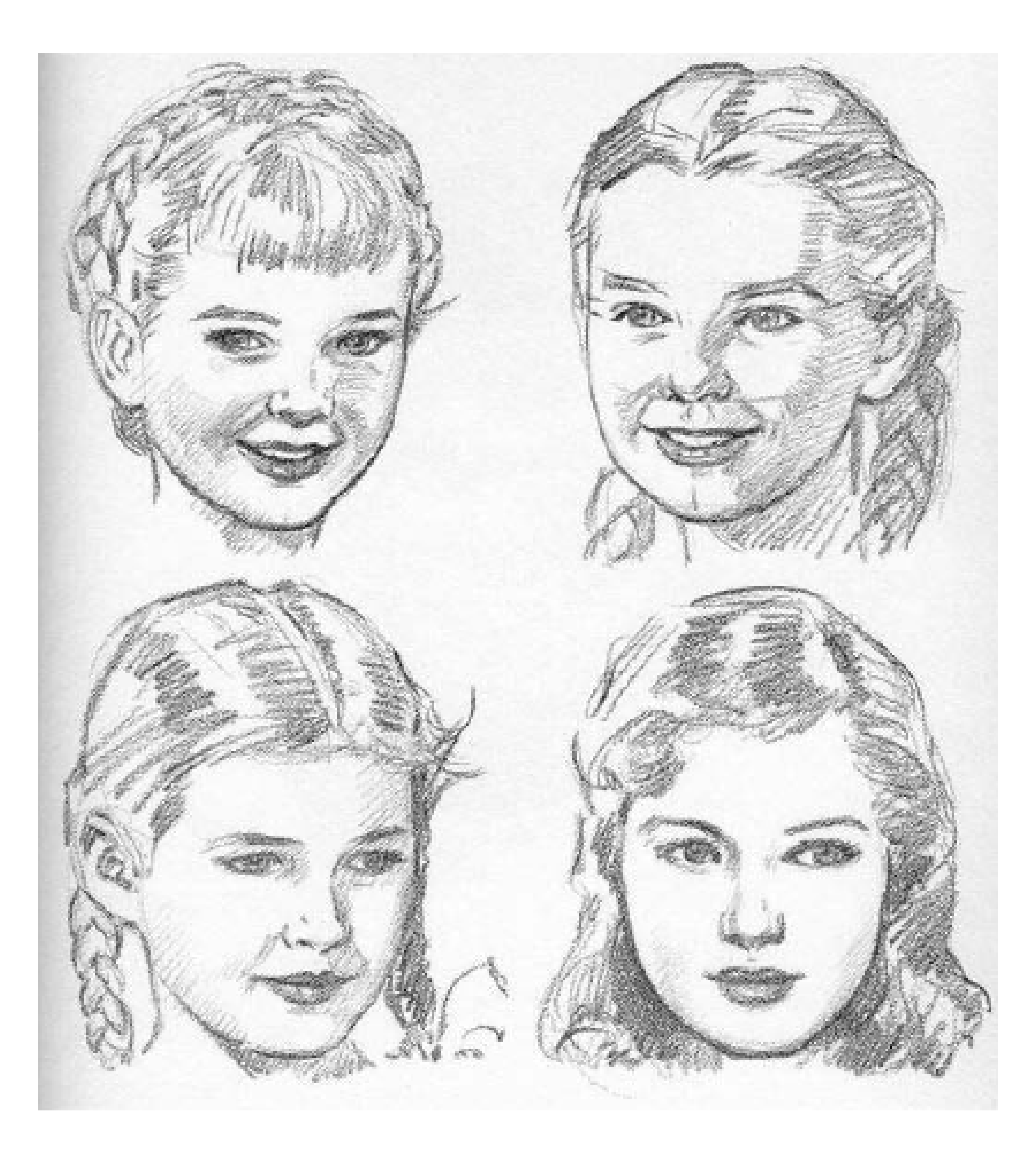
LAMINA 70. Las cuatro divisiones: niñas en edad escolar

En el grabado superior de la derecha se muestra en espaciado habitual. Interesa conocer cómo las diagonales se cruzan en una cabeza de niña. Las diagonales que salen de los ángulos de los ojos se cruzan en un punto en el centro de la base de la nariz y pasan también por los ángulos de la boca. Las que salen del extremo exterior de las cejas tocan los ángulos de la boca y terminan cruzándose en un punto en la base del mentón.



LAMINA 71. Esbozos de niños en edad escolar

Estas cabezas, que están únicamente esbozadas, os serán probablemente más útiles que las acabadas. Existe algo inasible en las caras de jovencitos que se capta más con el sentimiento que midiéndolas. En el dibujo de jóvenes vale más dejarse guiar por los sentidos. De vez en cuando una cara tendrá aspecto más viejo o joven de lo que habíais querido hacer. En este caso conviene buscar otro tema.



LAMINA 72. Esbozos de niñas en edad escolar

Esbozad cabezas hasta que la edad y la expresión os satisfagan. Se pierde el tiempo agregando el tono a una cabeza que no gusta. El tono sólo puede construir las formas ya establecidas. Si son equivocadas, el tono no podrá mejorarlas. A veces el bosquejo de una cabeza parece más logrado que cuando se lo termina.





III. ADOLESCENTES

III. ADOLESCENTES

Los adolescentes nos procuran buenos temas para la ilustración de novelas, publicidad y retratos. Como las proporciones de la cabeza son casi iguales a la de los adultos tenemos que volver al comienzo de este libro, pero con mucha más comprensión.

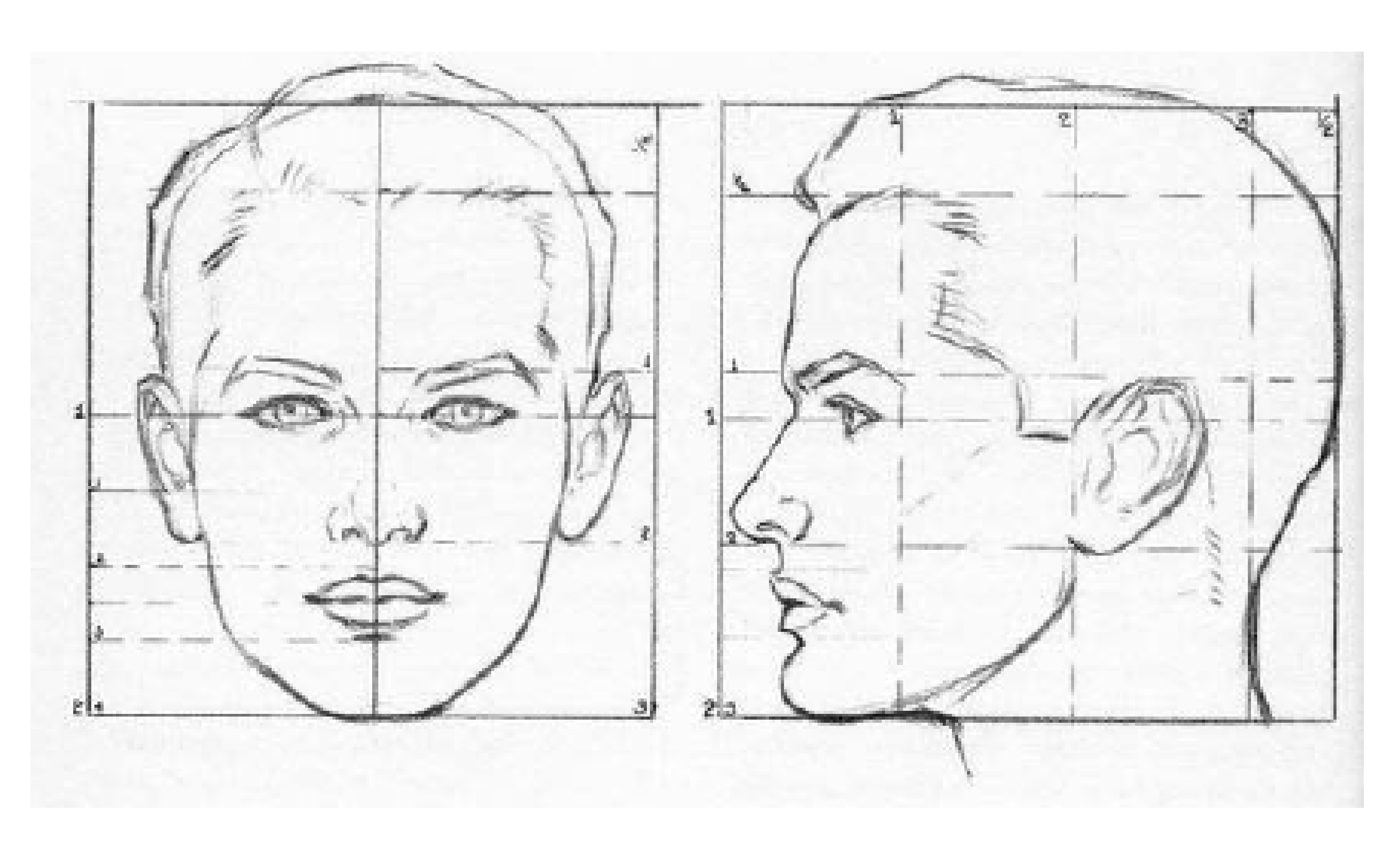
En el dibujo de adolescentes, tanto de un sexo como del otro, hay que considerar atentamente la enorme variedad de tipos. En los muchachos, las caras huesudas y musculosas se vinculan con los tipos atléticos. La actividad de los músculos produce cierta delgadez. Algunos muchachos crecen tan rápidamente que pierden su vitalidad; a otros no les gusta el atletismo.

Cierto tipos de adolescentes tienen cara redonda, miembros largos y pies y manos grandes, se dejan caer en el primer sillón que encuentran y odian cualquier esfuerzo, particularmente las tareas del hogar. Por regla general esos adolescentes se vuelven más activos con la edad.

Como la mayoría de los adolescentes, tanto los muchacho como las muchachas, gozan de buen apetito; si no hacen ejercicios tienden a la obesidad. Afortunadamente, pierden ese exceso de peso con el resurgimiento de la energía, que ocurre al finalizar el crecimiento.

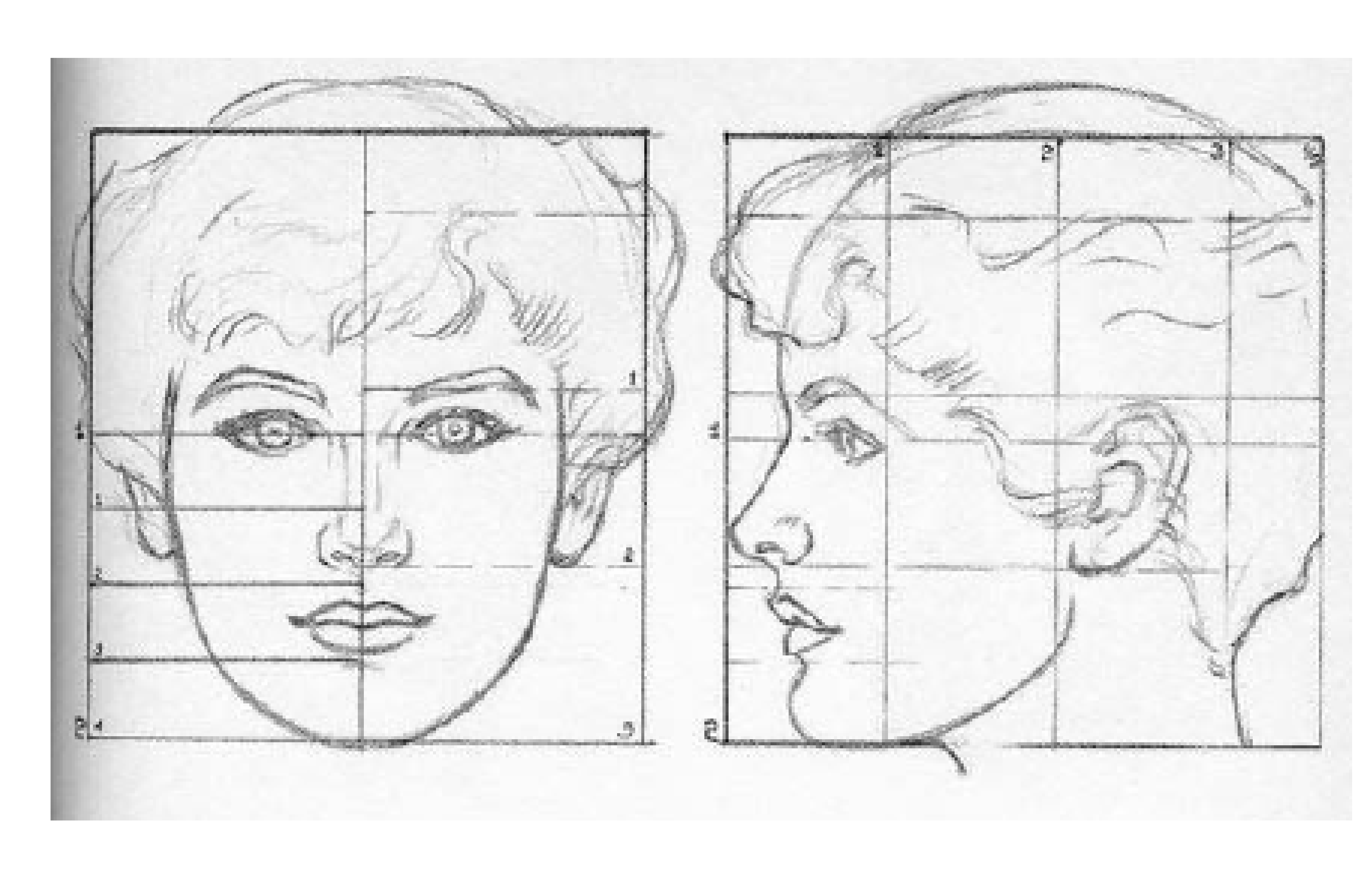
Estudiad los adolescentes con la mayor comprensión posible recordad que en esa edad tienen lugar las primeras emociones sentimentales, que es la edad en que la urgencia para diferenciarse de los padres lleva a las mayores extravagancias, tanto en la manera de vestir como en la personalidad. Estudiadlos cuidadosamente para captar su espíritu, pues la juventud es más esquiva de lo que uno cree.

Ahora que estamos completando nuestros estudios de cabezas, os será provechoso repasar los capítulos que os habían costado más trabajo. Debéis mostrar en los nuevos dibujos vuestros adelantos. Todo os parecerá más fácil, y vuestra práctica anterior os dará más confianza.



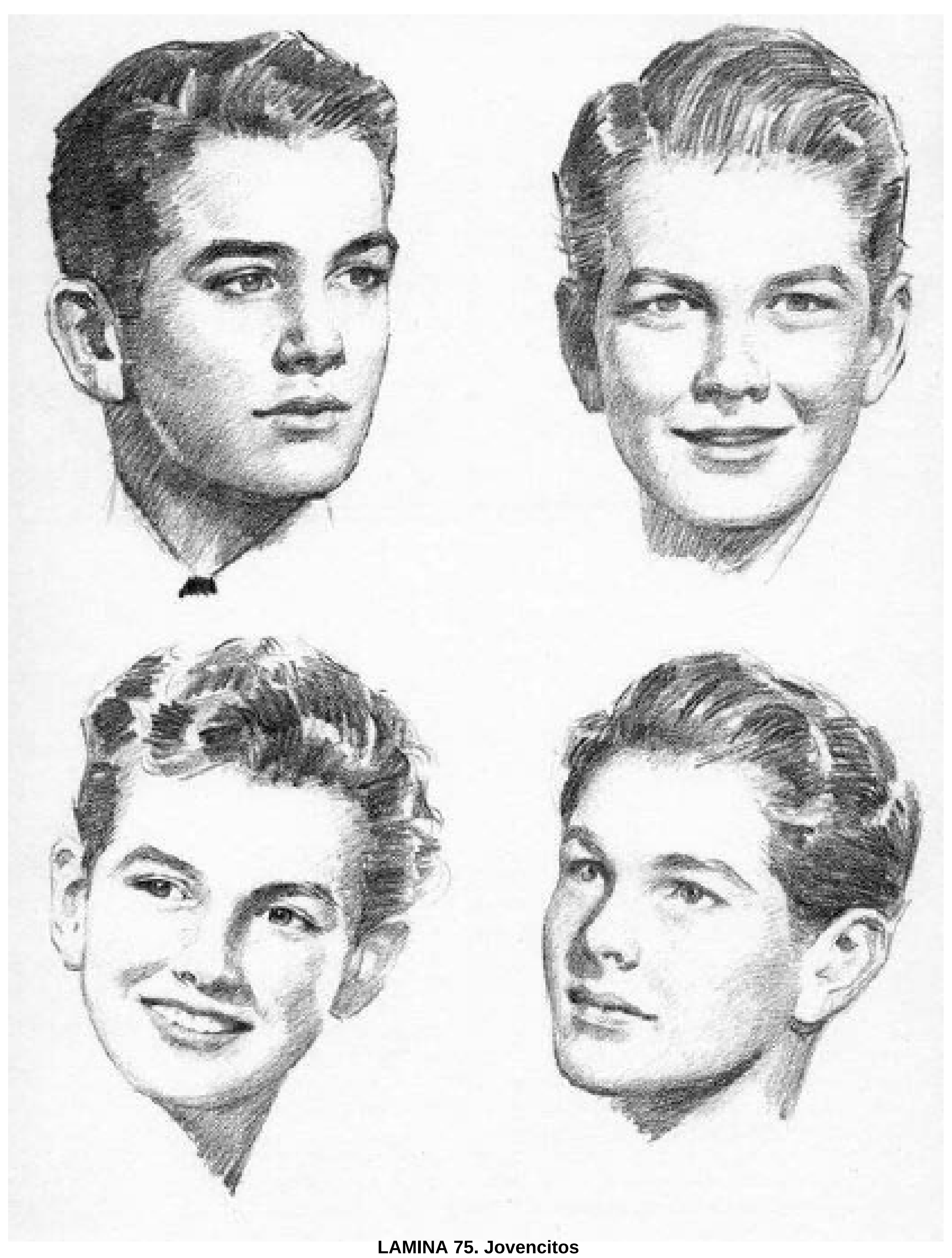
LAMINA 73. Proporciones de la cabeza de jovencito

Las proporciones de la cabeza de n adolescente son casi idénticas a las de un adulto, siendo las diferencias más bien cuestión de sentimiento. La estructura ósea se evidencia en los jóvenes, aunque no tanto como en los hombres. No se ven líneas. La carne es firme y un tanto suave. Las mejillas son lisas sin que se noten los músculos. La mandíbula se desarrolló mucho en poco tiempo. El puente de la nariz adquirió su forma definitiva. Como la mandíbula y el cráneo han crecido, las orejas parecen más pequeñas en relación con la cabeza que en el niño. El cartílago de la oreja se evidencia bien; las orejas ya no son redondas y tienen líneas más angulares. El pelo deja las sienes más descubiertas. Las cejas son más gruesas. Los labios han llegado a su completo desarrollo. La mandíbula creció y adquirió su forma definitiva. El único hueso que aun no está completamente desarrollado es el ángulo de la mandíbula. Las investigaciones han demostrado que éste sigue creciendo hasta los veinte años o quizás más. Creo que tampoco el cráneo alcanza su crecimiento máximo hasta la madurez, aunque este crecimiento no afecta perceptiblemente las proporciones de la cabeza.

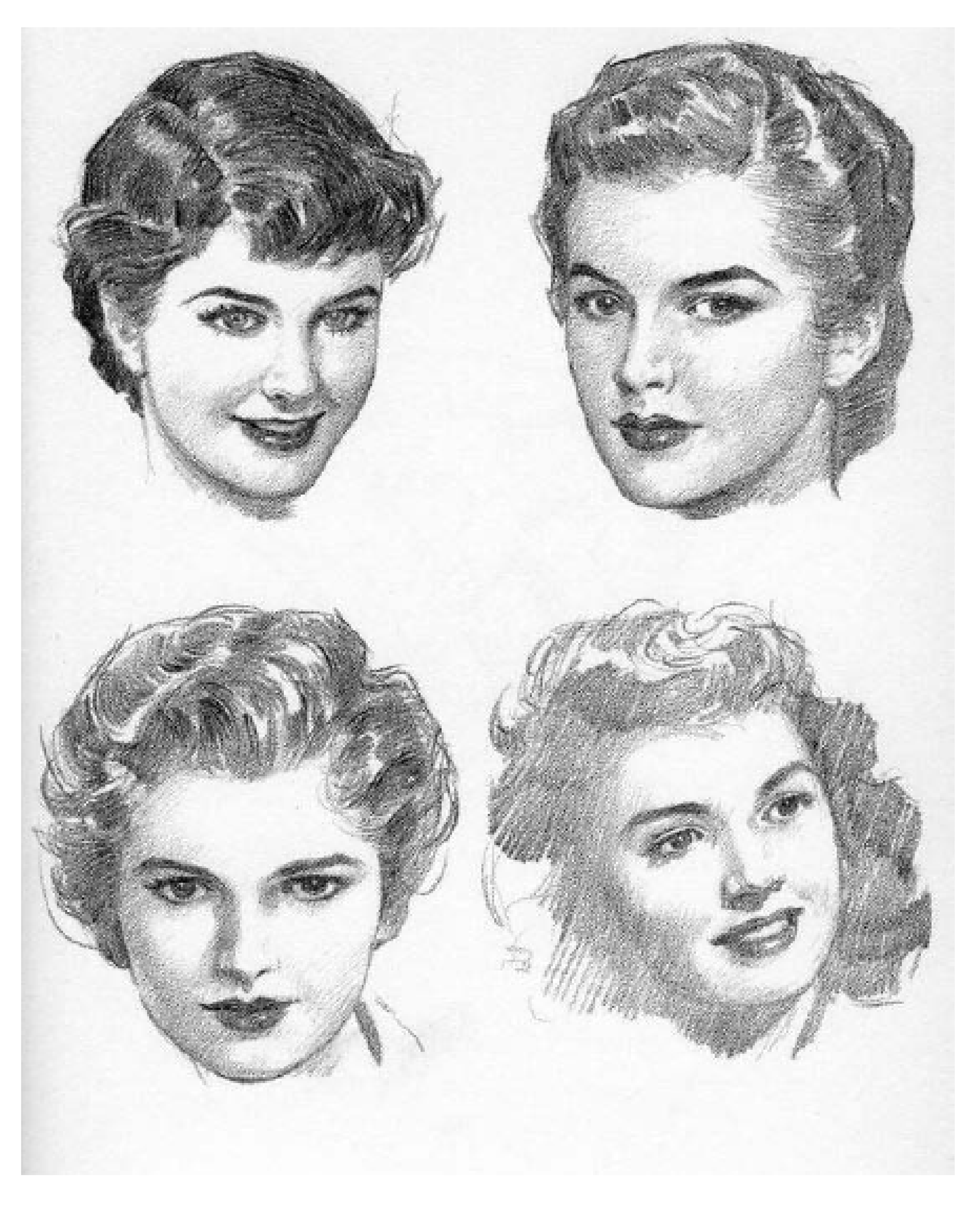


LAMINA 74. Proporciones de la cabeza de jovencita

La edad perfecta para las jovencitas es dieciséis años. Al llegar a esa edad han perdido la torpeza causada por el crecimiento rápido, y todo es suave, redondo y hermoso. Como las jovencitas practican actualmente deportes, sus caras son más musculosas que las de sus madres a la misma edad. Pero la cualidad predominante es la juventud: el rostro carece de líneas, está lleno de frescura y vigor. Esto es lo que importa más en el dibujo de jóvenes, pues las proporciones de la cara cambian muy poco entre los dieciséis y sesenta años. La mandíbula de una joven quizá se desarrolle algo, pero no lo bastante para afectar las proporciones. Por eso el artista debe “sentir” la edad que quiere dibujar. Importa mucho tener buenos modales. Dibujar una hermosa joven sin modelo es muy difícil, a menos de haber dibujado muchas cabezas, y dominar completamente las leyes de construcción básica. No creo que ningún artista famoso trabaje sin modelos adecuados. Recordad que la belleza es asunto de proporciones perfectas y el emplazamiento perfecto de los rasgos. El ilustrados comercial tendrá que dibujar muchas hermosas jovencitas.



LAMINA 75. Jovencitos



LAMINA 76. Jovencitas



Quinta Parte : Manos

QUIZA NO EXISTA en el arte del dibujo ninguna rama en que reine tanta confusión y donde el material se tan escaso como en la parte que se refiere a las manos. La mayoría de los inconvenientes se deben a que en vez de usar material disponible se lo busca en otra parte; pues en las propias manos se posee toda la información necesaria. Tal vez nunca se os ocurrió pensar en ello. El dibujo de manos debe ser gran parte aprendido por uno mismo. La única ayuda que puede dar el maestro es la de señalar los hechos que halla en vuestra mano.

El estudio de las manos, aparte del conocimiento de su construcción anatómica, consiste en aplicar la comparación de las distintas medidas. Los dedos poseen cierta longitud en relación con la palma; los espacios que median entre la juntura de los dedos son proporcionados a la longitud del dedo. El ancho de la palma guarda relación con su longitud. La distancia que hay entre los nudillos de los dedos es mayor que la existentes entre los pliegues interiores. La longitud del dedo más largo desde su punta hasta el tercer nudillo del dorso es la mitad de la longitud del dorso de la mano desde la punta de los dedos hasta la muñeca. El pulgar casi llega hasta la segunda articulación del índice. La longitud de la mano es casi igual a la del rostro desde el mentón hasta la línea del pelo. Esas medidas son relativamente fáciles de tomar.

La mano es la parte del cuerpo más flexible y diestra; puede aferrar o adaptarse a cualquier objeto de un peso o tamaño razonables. Es esta flexibilidad la que causa más dificultades al artista, pues la mano toma innumeras posiciones. Sin embargo el principio mecánico que pone en acción la mano permanece invariable. La palma, parte hueca, se abre y cierra; los dedos se pliegan interiormente hacia la parte media de la palma. Las uñas son en realidad soportes rígidos de las puntas de los dedos y al mismo tiempo facilitan la presión. Agarráis un alfiles con la punta de los dedos; levantáis un martillo con la palma y dedos. El dorso de la mano permanece rígido cuando los dedos presionan hacia atrás, como cuando se empuja. Por su adaptación a cualquier propósito la mano es uno de los más maravillosos instrumentos que conocemos. Además de ser una instrumento perfecto, está en más estrecha coordinación con el cerebro que cualquier otra parte del cuerpo. Gran parte de sus movimientos están controlados por reflejos subconscientes; ejemplos de ello son la dactilografía y la ejecución de piano.

El hombre adiestró sus manos mucho antes de educar su cerebro en el sentido cultural. El niño usa efectivamente sus manos antes de ser capaz de pensar. Agarrará una cerilla encendida antes de saber que puede quemarse. La historia del progreso humano desde los tiempos prehistóricos está estrechamente vinculada con la adaptabilidad de la mano.

Se debe quizá al hecho de que las manos y sus movimientos requieren escaso pensamiento consciente el que nunca se consideró debidamente la posibilidad de dibujarlas. Observad vuestras manos, las veréis a la luz de un nuevo conocimiento. Fijaos cómo la mano adopta la forma que requiere un objeto *antes de agarrarlo.* Para dibujar la mano en la acción de agarrar un objeto debéis estudiar antes el contorno del objeto, luego observad el ajuste automático de mano a ese contorno. Agarrad una pelota, un durazno o una manzana y observad cómo vuestros dedos se ajustan de antemano a esos objetos. El principio mecánico involucrado en esta acción es muy importante para el dibujo de la mano. Sólo un conocimiento perfecto de

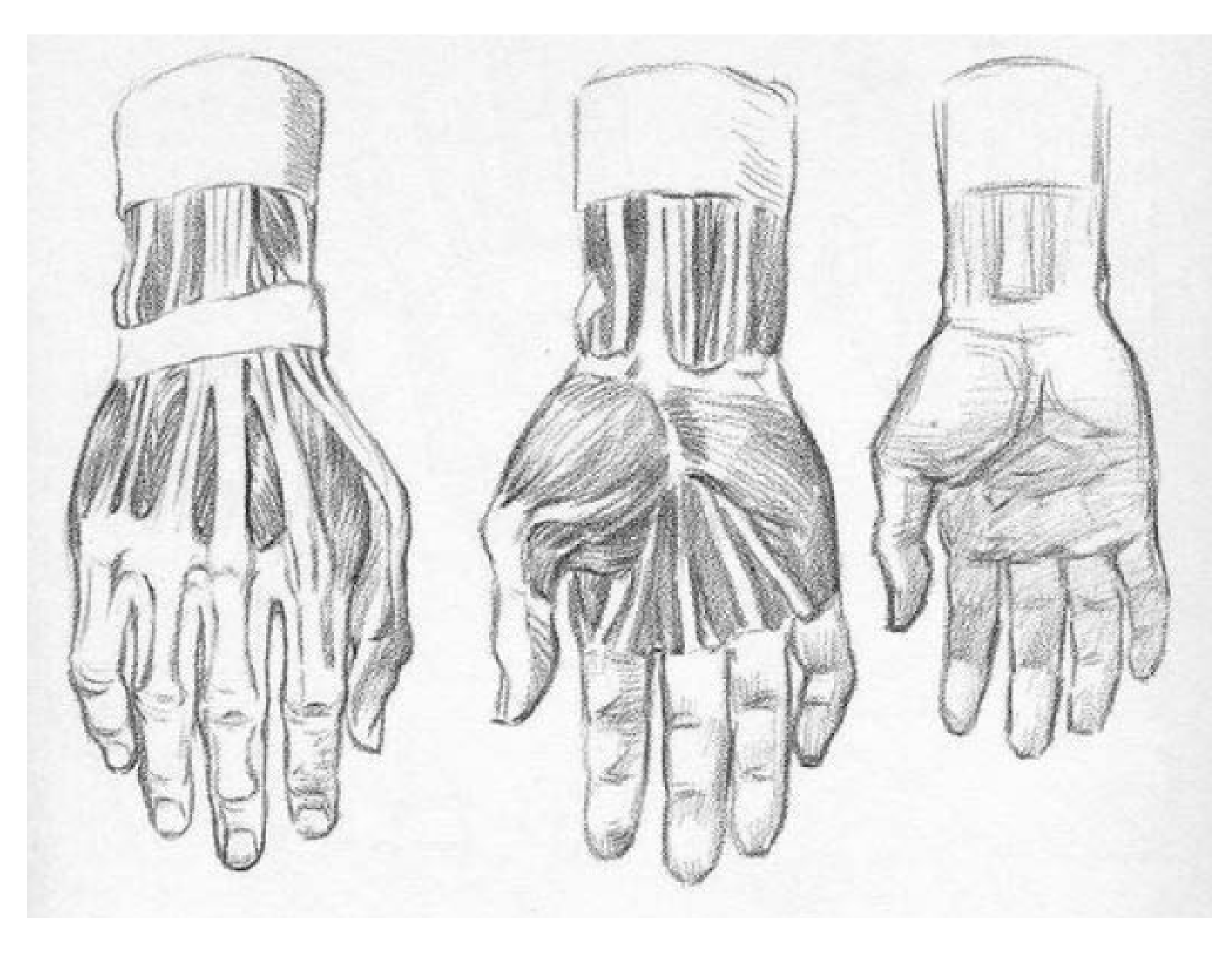
acción nos permite dibujar convincentemente.

El dorso de la mano se dibuja generalmente en tres planos: uno para la parte del pulgar hasta la primera articulación del índice; y las otras dos cruzando en ángulo el dorso de la mano hasta la muñeca. En la mayoría de los movimientos el dorso de la mano se curva y ésta se reduce a estos tres plano. La palma consta generalmente de los tres bloques que rodean al hueco de la palma; la base de la mano, la base del pulgar y la parte carnosa debajo de los dedos. Los nudillos de los dedos y del pulgar deben estar en línea en el movimiento interior hacia la palma de la mano, o cuando la mano está abierta en ángulo recto con la dirección de la columna del dedo. Debemos cuidar también de alinear las uñas de modo que estén en la punta de la columna con la línea media de la columna del dedo. En caso contrario la uña puede deslizarse alrededor del dedo sin que nos demos cuenta del error.

Seguid estudiando vuestras manos para conocer cómo están hechas. Por ser muy profundos los músculos internos no tienen igual importancia que las formas externas. Los nudillos y la muñeca son las únicas señales de hueso que vemos en el dorso de la mano. Si lográis dibujar la palma de la mano en un movimiento determinado, os será fácil agregar los dedos. Estudiad el largo comparativo de los dedos; recordad que el pulgar se mueve en ángulo recto en relación a los demás dedos. No penséis que la mano es difícil de dibujar. Es fácil equivocarse mientras no se conozca su funcionamiento. Cuando se lo domina el estudio de la mano es sumamente interesante.

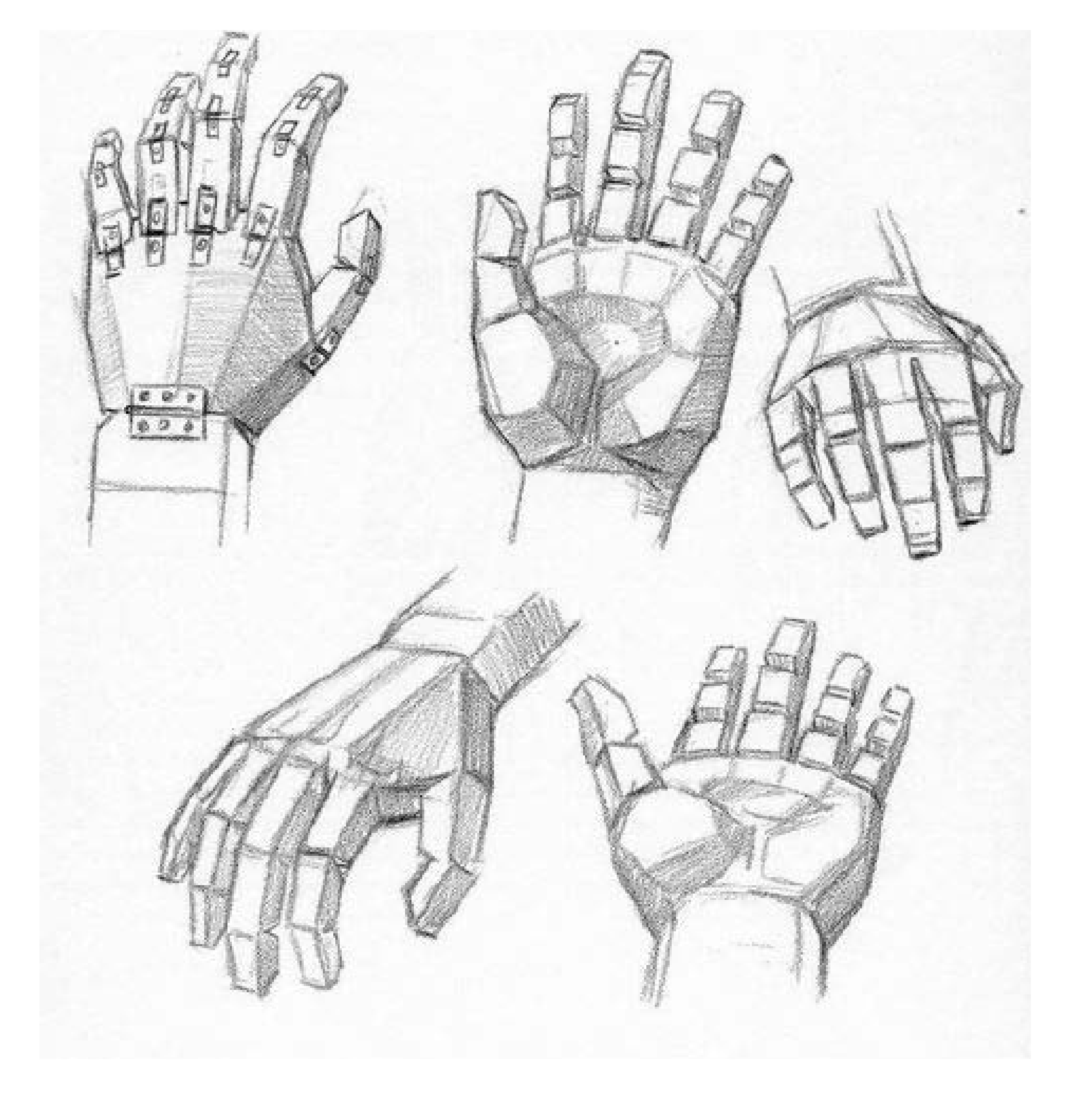
Es muy importante recordar que la palma es hueca y el dorso convexo. Las partes carnosas están colocadas de tal modo que un liquido contenido en el hueco de la mano no se derrama. La mano sirvió de taza al hombre primitivo, y usaba las dos manos para comer alimentos que no podía llevarse a la boca con una sola mano. El músculo del pulgar es el más importante de la mano. Ese músculo, trabajando con o en oposición a la tensión de los dedos, da al hombre suficiente presión para mantener su propio peso en suspensión. Este fuerte músculo le permitió usar la mano para el arco y la lanza. La vida de los animales depende de los músculos de su mandíbula y la de los hombres depende de sus manos.

En cuanto habéis dominado la construcción y proporciones de la mano (lámina 77 a 85), os será fácil emplear vuestros conocimientos para dibujar las características especiales de las manos de mujeres, bebés, niños y ancianos.



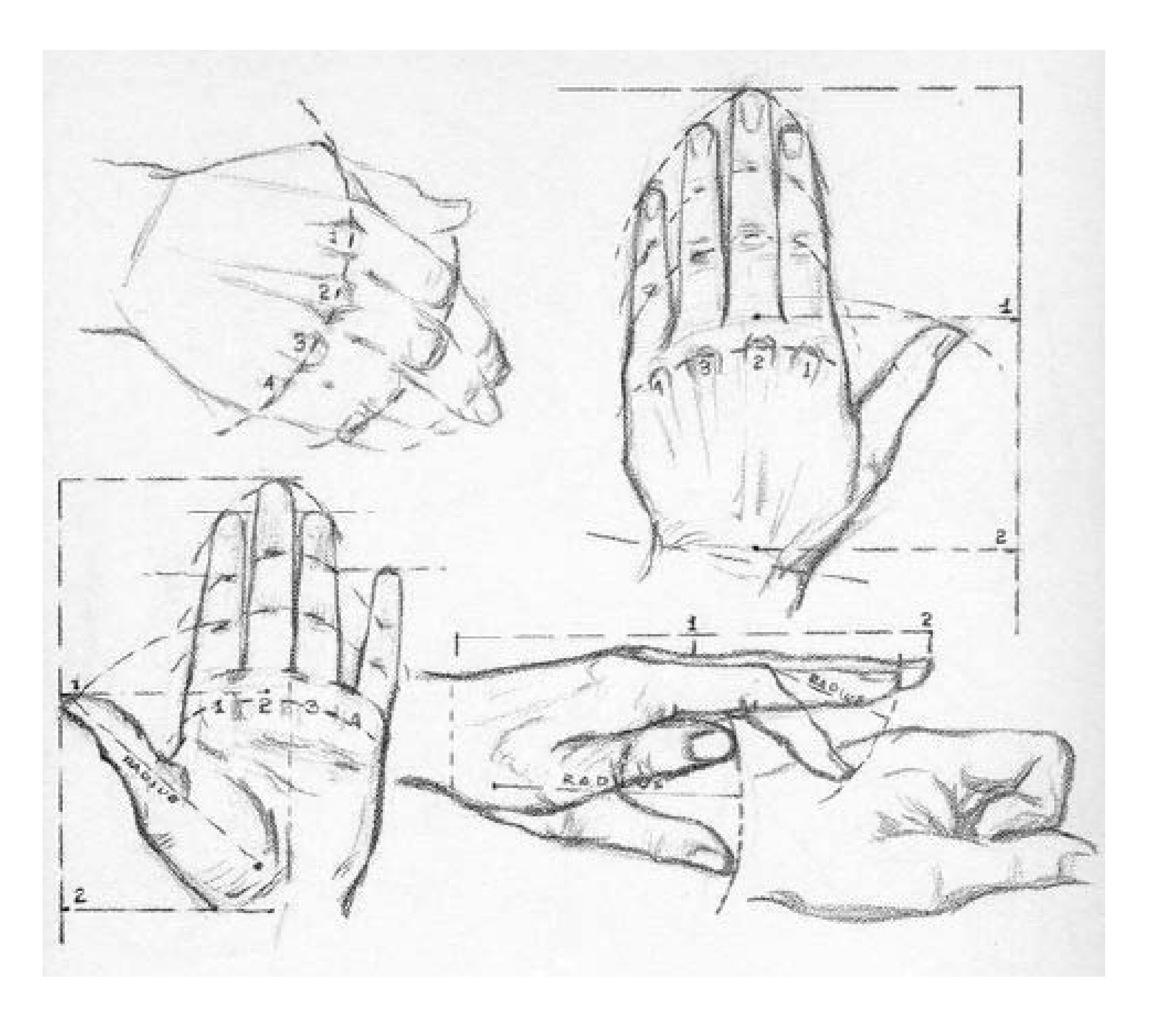
LAMINA 77. Anatomía de la mano

Observad el fuerte tendón que está unido a la base de la mano, y cómo se agrupan los tendones en el dorso de la mano para extender los dedos. La acción de estos tendones es maravillosa: no sólo accionan todos los dedos juntos, ya sea para abrir o cerrar la mano sino que al mismo tiempo controlan cada dedo separadamente. Los músculos que accionan estos tendones están situados en el antebrazo. Felizmente para el artista, la mayoría de los tendones de la palma están hundidos tan profundamente que son invisibles. En los bebés y en los niños los tendones del dorso de la mano están ocultos, pero son muy visibles en la mano de los adultos y ancianos.



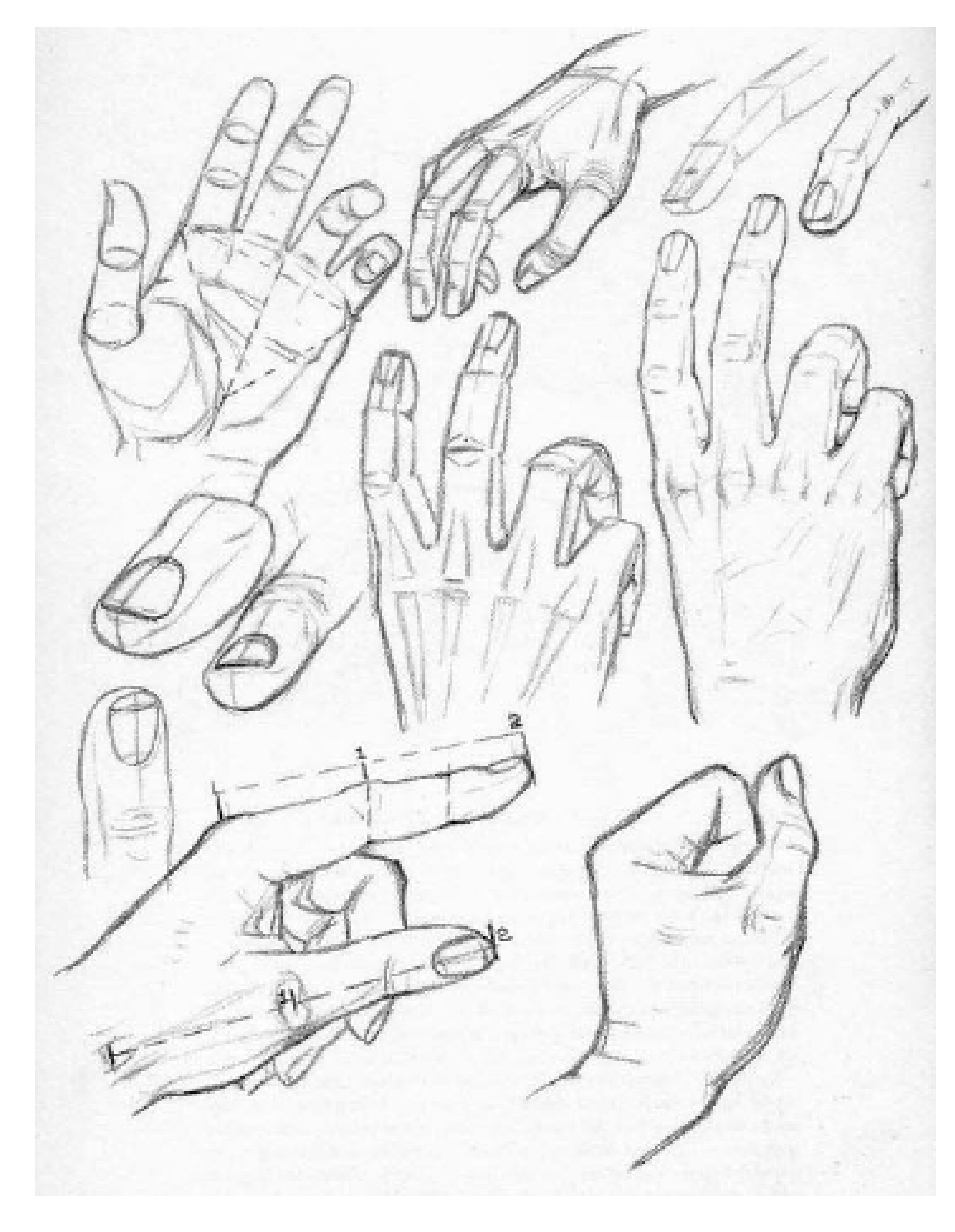
LAMINA 78. Emblocamiento de la mano

Los huesos y tendones del dorso de la mano son superficiales; los de la palma y del interior de los dedos están cubiertos por la carne. He emblocado estas almohadillas para que os familiaricéis con ellas. Observad el extraordinario espesor del músculo del pulgar y de la base de la mano. En la base de cada dedo hay una almohadilla. Todas juntas forman una almohadilla en la parte superior de la mano. Las almohadillas de los dedos protegen los huesos. Por ser esas almohadillas plegables aumentan la firmeza de la presión, del mismo modo que la superficie de rodadura del neumático de un automóvil se adhiere al pavimento no hay almohadillas en el dorso de la mano, aunque la almohadilla de la parte externa del meñique soporta golpes muy fuertes, especialmente con el puño cerrado, sin que la mano sufra.

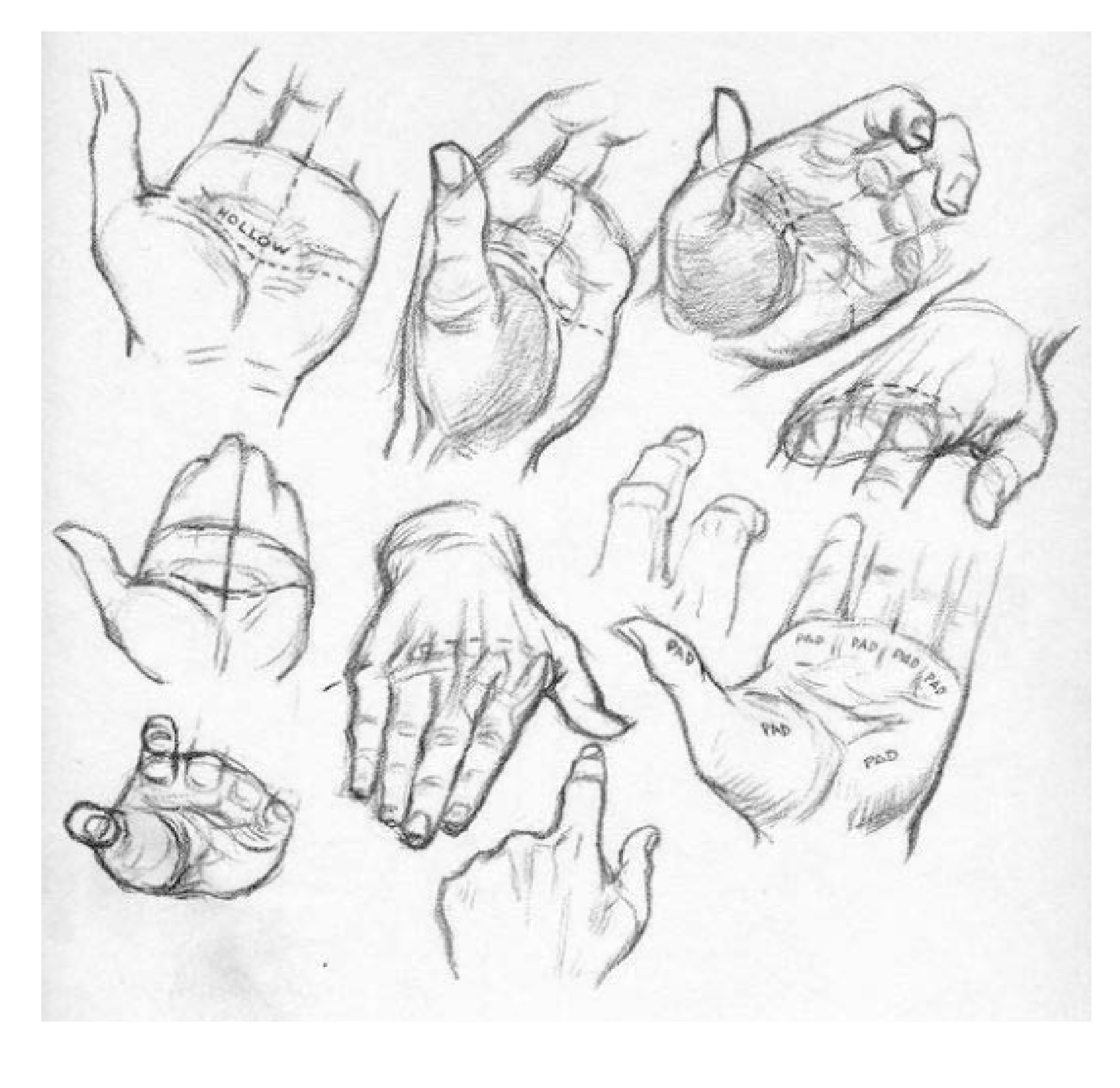


LAMINA 79. Proporciones de la mano

Otra cosa importante en la mano es la curva que forma la distribución de la punta de los dedos y de los nudillos. Si se divide la palma con una línea vertical, quedan a ambos lados dos dedos. El tendón del dedo medio divide el dorso de la mano en dos mitades. Tienen también mucha importancia el hecho de que el pulgar se opone en ángulo recto a los otros dedos. El pulgar se mueve hacia adentro y afuera, mientras los otros dedos se abren y cierran hacia la palma. Los nudillos de los dedos están algo más arriba de sus correspondientes pliegues en la parte interna de los dedos. Los nudillos del dorso de la mano describen una amplia curva, cerrándose ésta a medida que los nudillos se acercan a la punta de los dedos. Se mide la longitud de la mano en relación con el dedo medio. El largo de este dedo hasta el nudillo del dorso de la mano es algo mayor de la mitad de la longitud de la mano. El ancho de la palma es algo mayor que la mitad de la longitud de la mano. El índice llega hasta la uña del dedo medio. El anular tiene más o menos la longitud del índice. El meñique llega hasta el nudillo superior del anular.

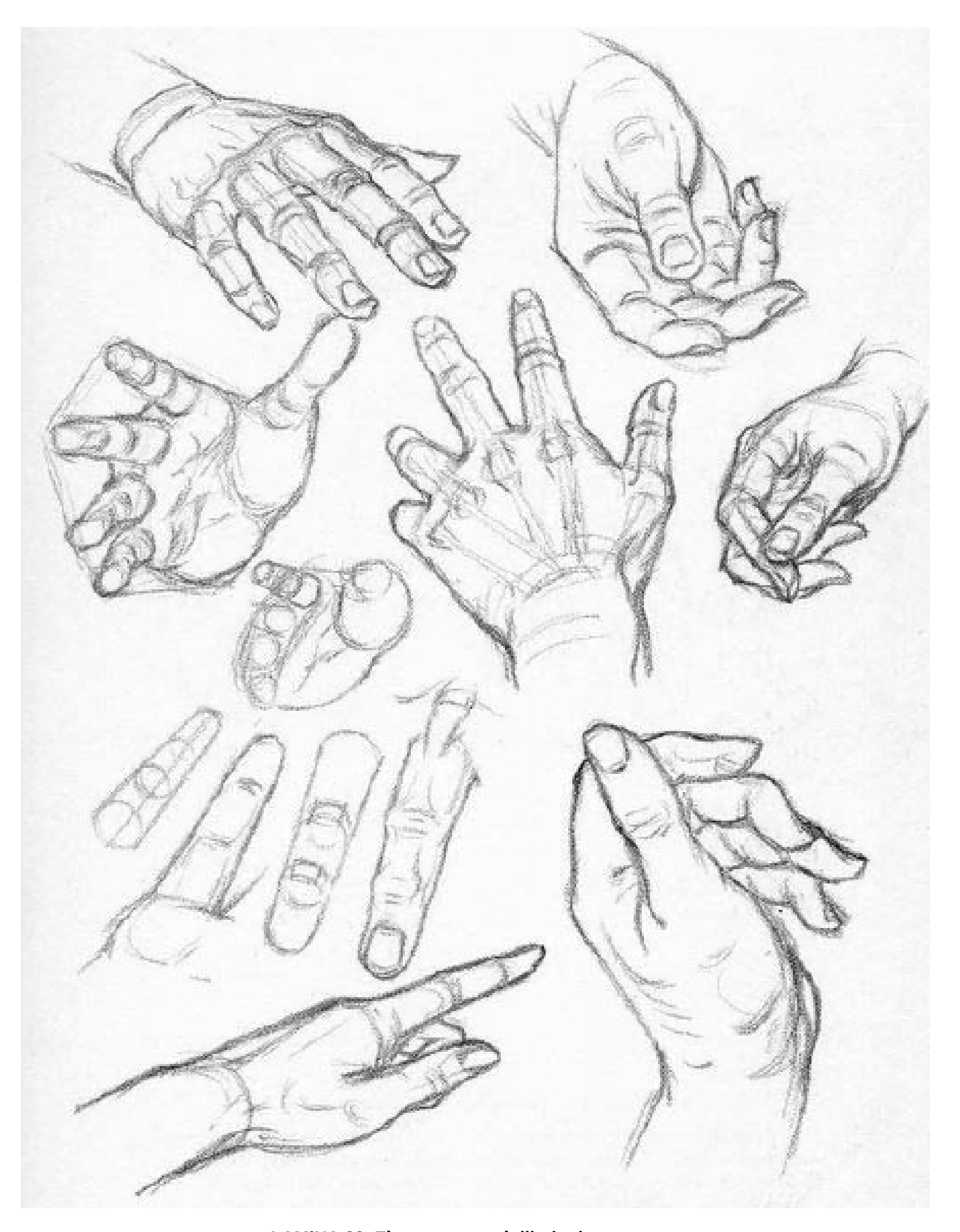


LAMINA 80. Construcción de la mano

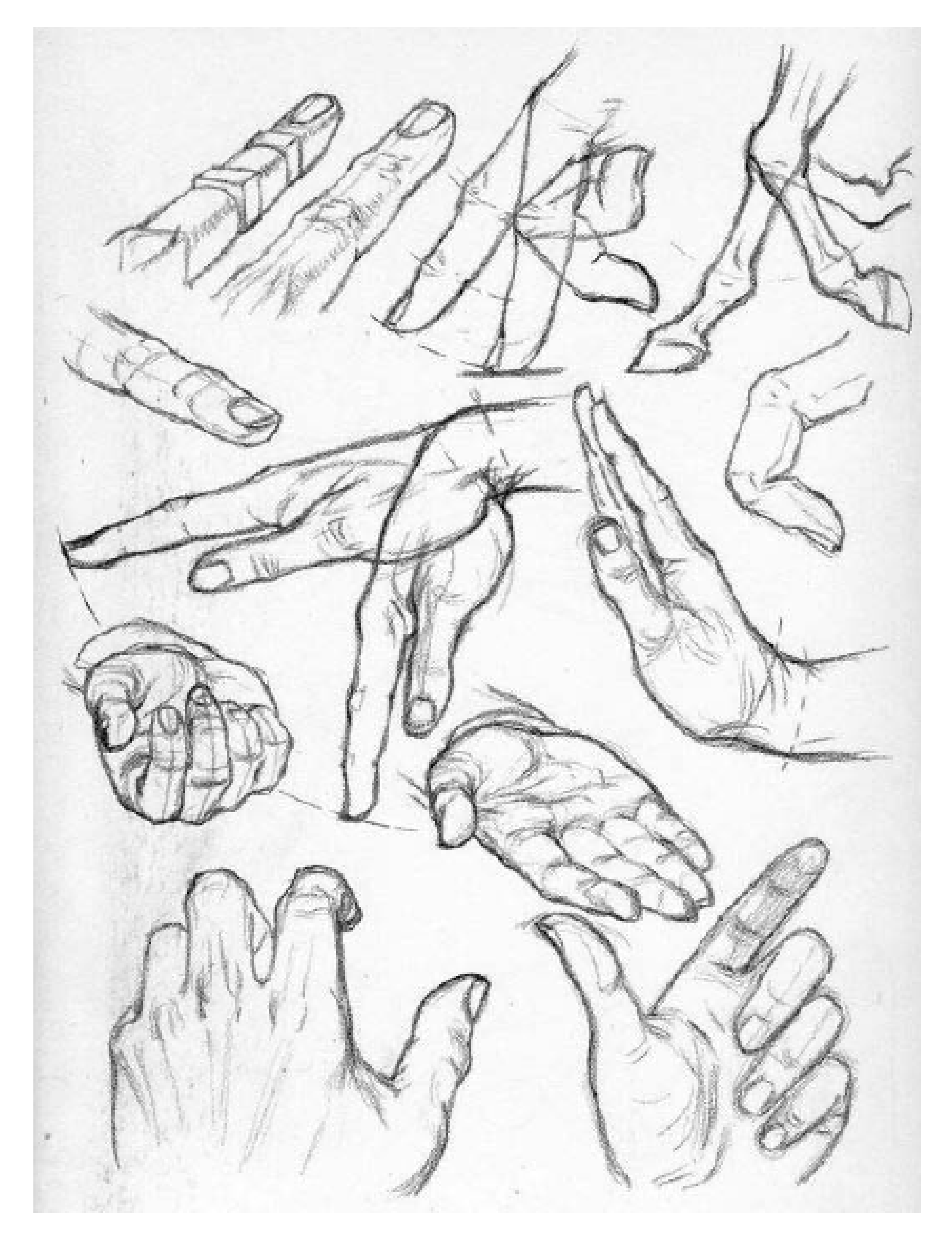


LAMINA 81. El hueco de la palma

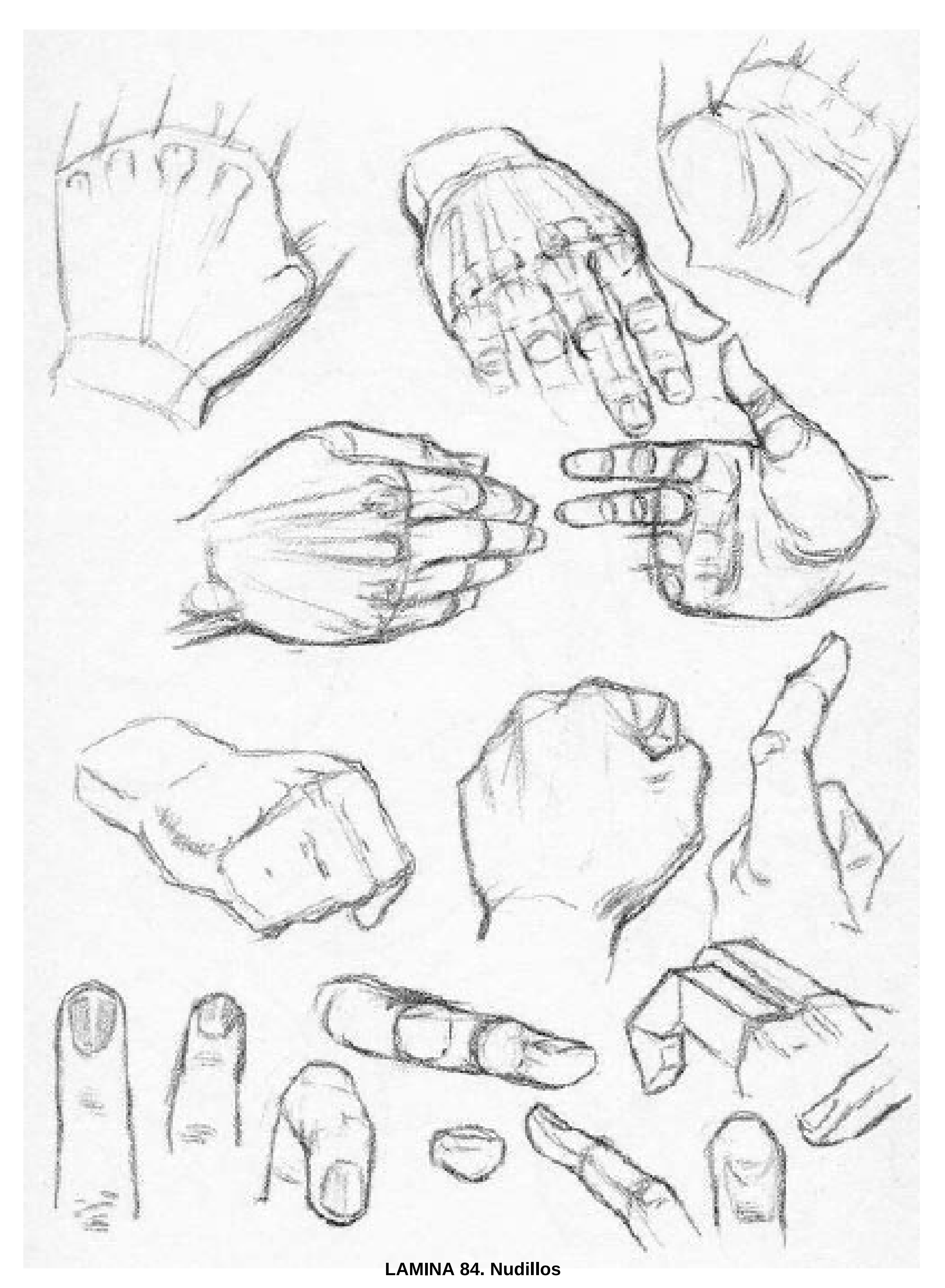
Observad en el dibujo superior cómo el hueco de la mano ha sido cuidadosamente determinado. Veréis también la curva del dorso de la mano. Nunca las manos parecen naturales o capaces de prensión, a menos que el artista comprenda este rasgo. Todas las manos de este dibujo parecen capaces de agarrar un objeto. El ruido que se produce al batir palmas es debido a la brusca comprensión del aire entre los huecos de las manos. Una mano que no parece capaz de batir palmas está mal dibujada. Estudiad vuestras manos.



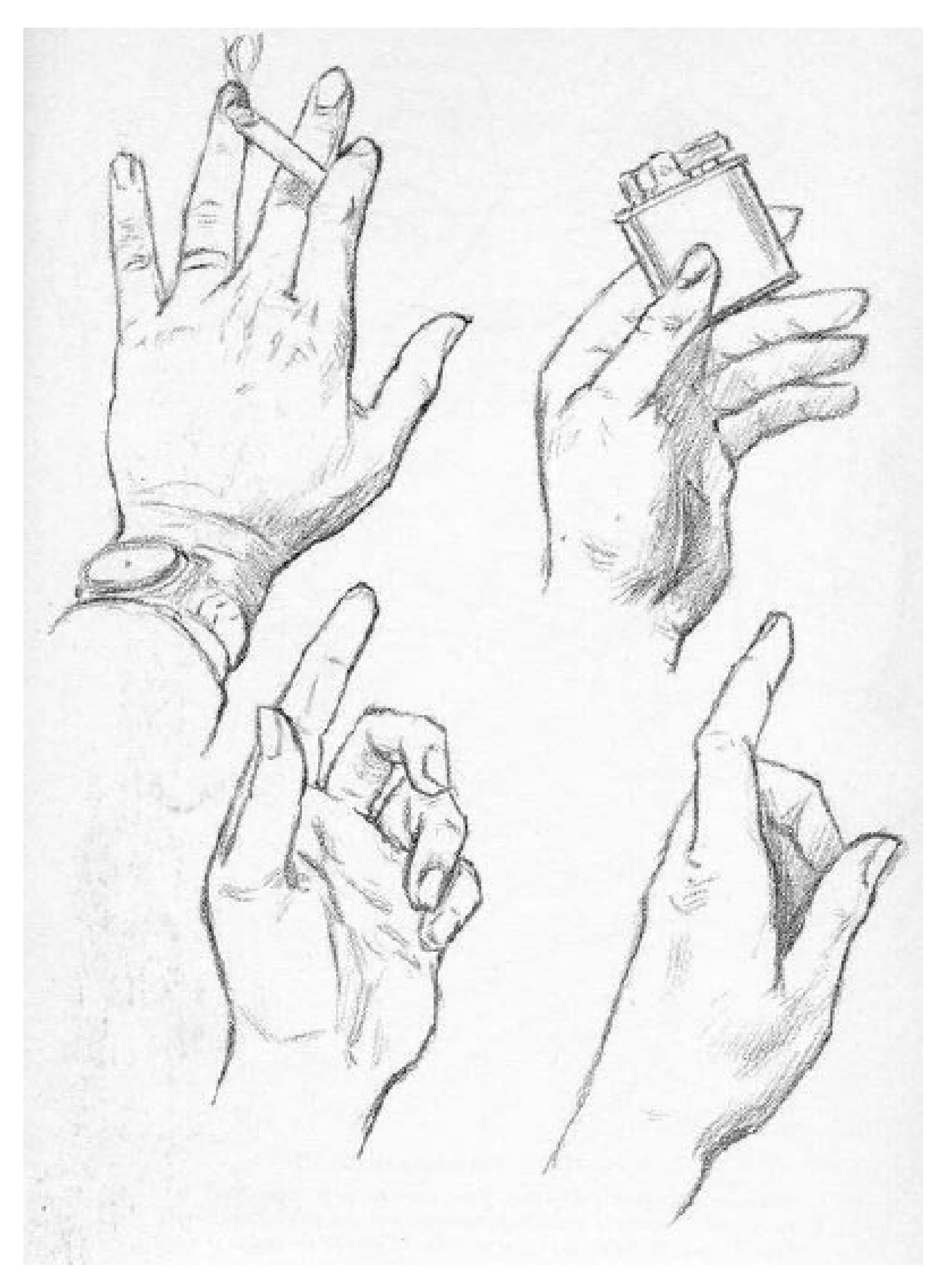
LAMINA 82. El escorzo en el dibujo de mano



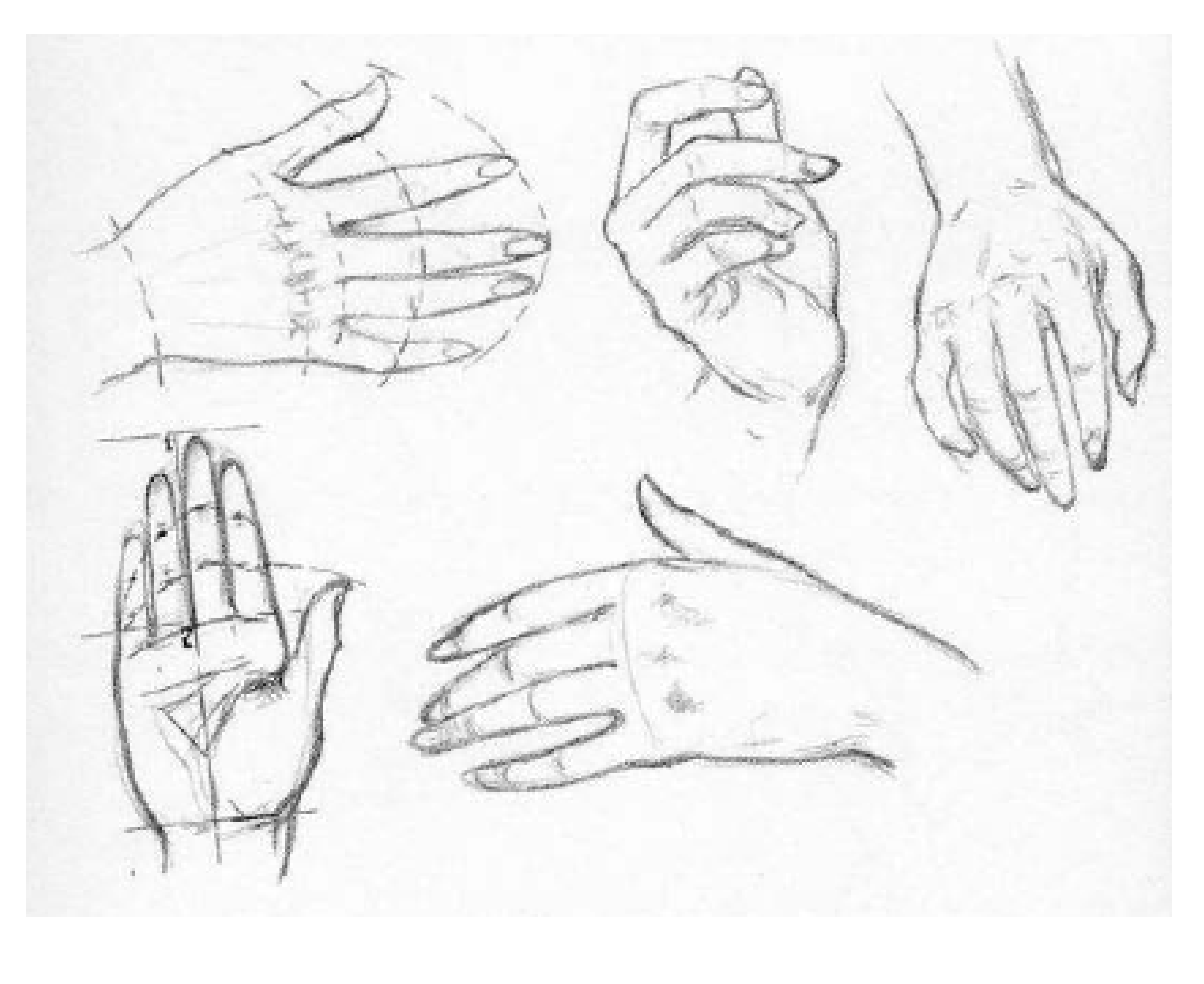
LAMINA 83. Los movimientos de la mano



LAMINA 84. Nudillos

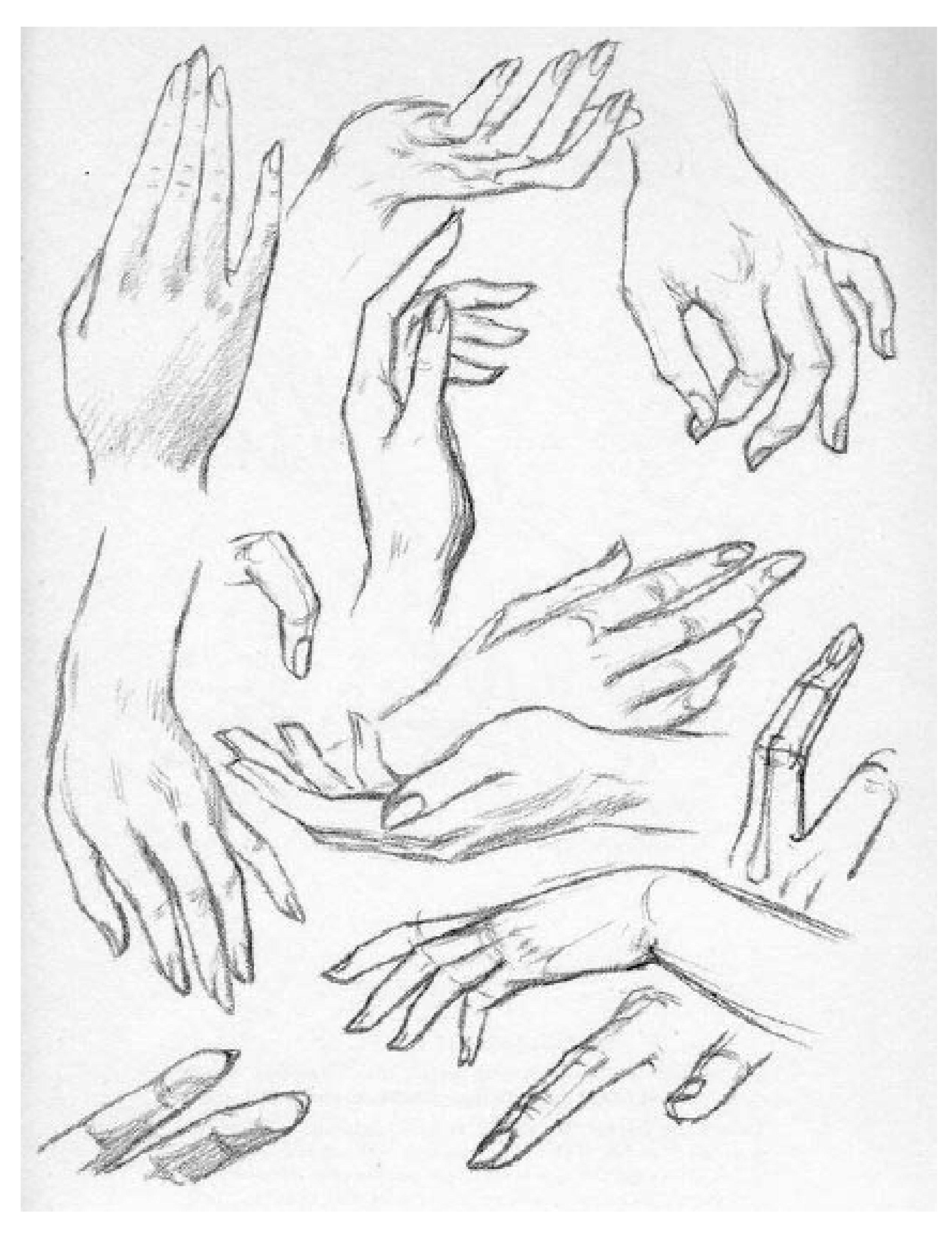


LAMINA 85. Dibujad vuestra mano

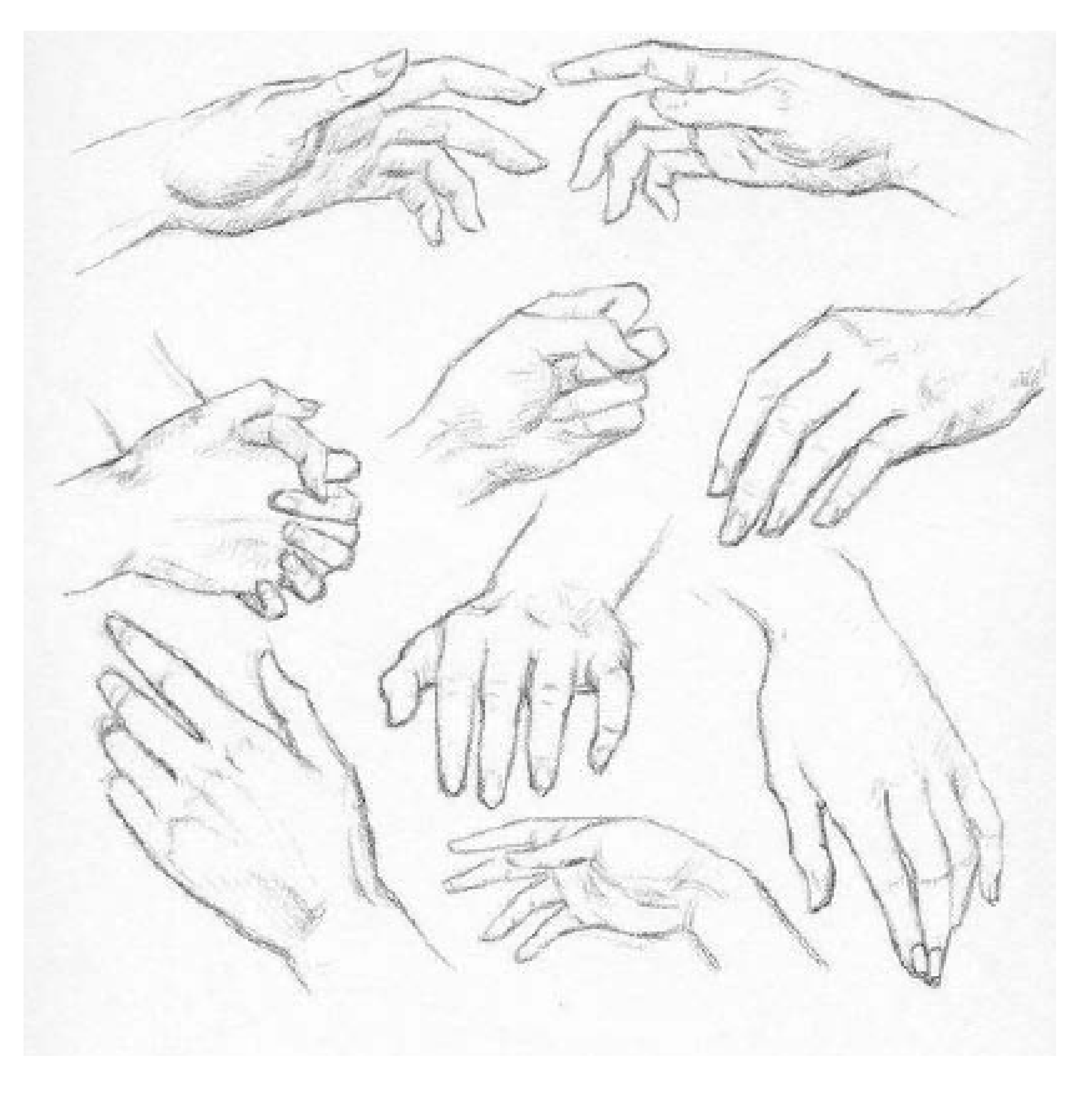


LAMINA 86. La mano femenina

La mano de mujer, como su rostro, difiere principalmente de la del hombre por tener huesos más pequeños, músculos más delicados y generalmente planos más redondeados. Si se da al dedo medio la mitad de la longitud de la mano, por el lado interno, ésta será más graciosa y característicamente femenina. Aunque la mano femenina es delgada, la tenacidad de su presión es sorprendente. Las uñas largas, le añaden encanto.

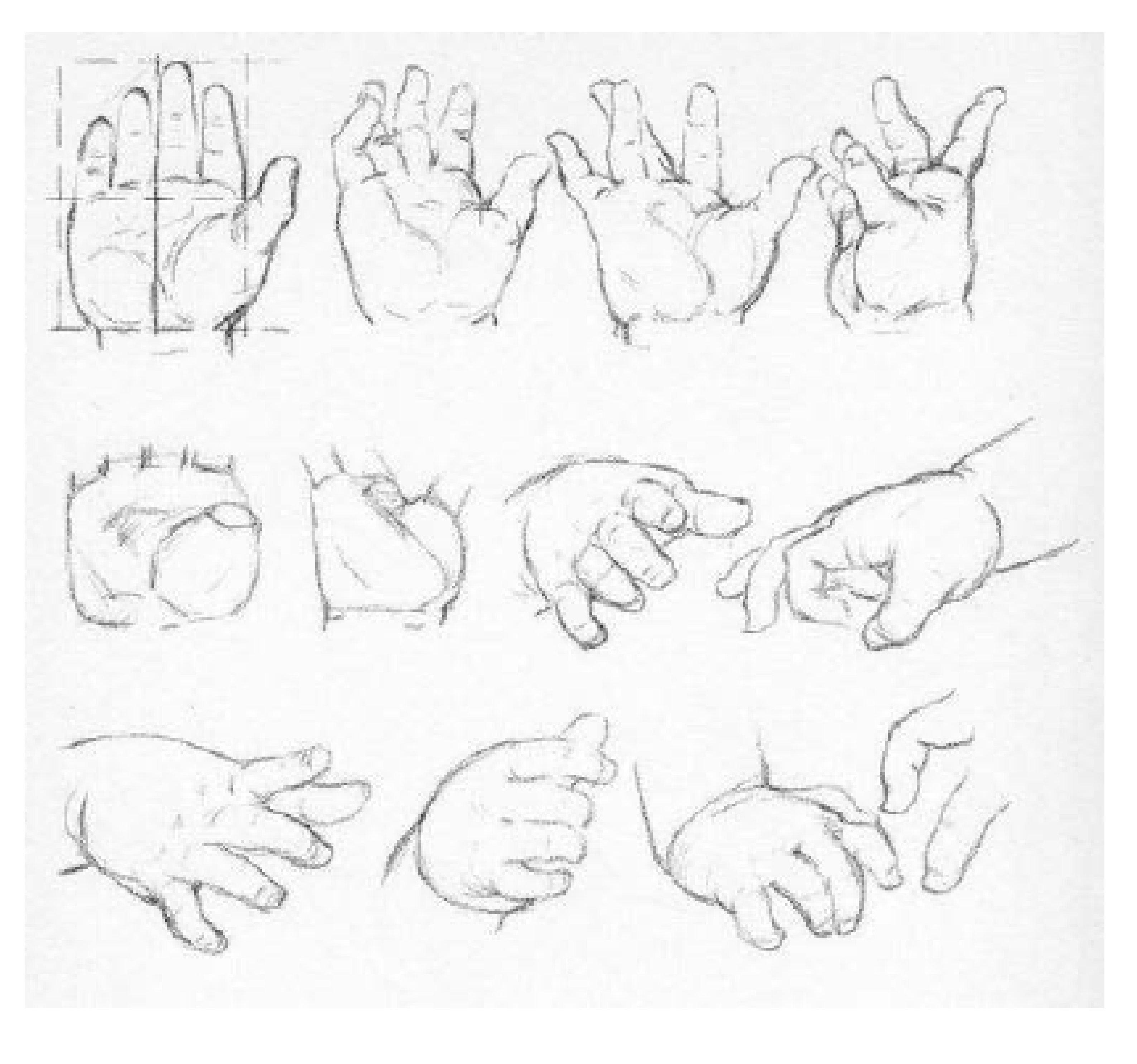


LAMINA 87. Dedos ahusados.



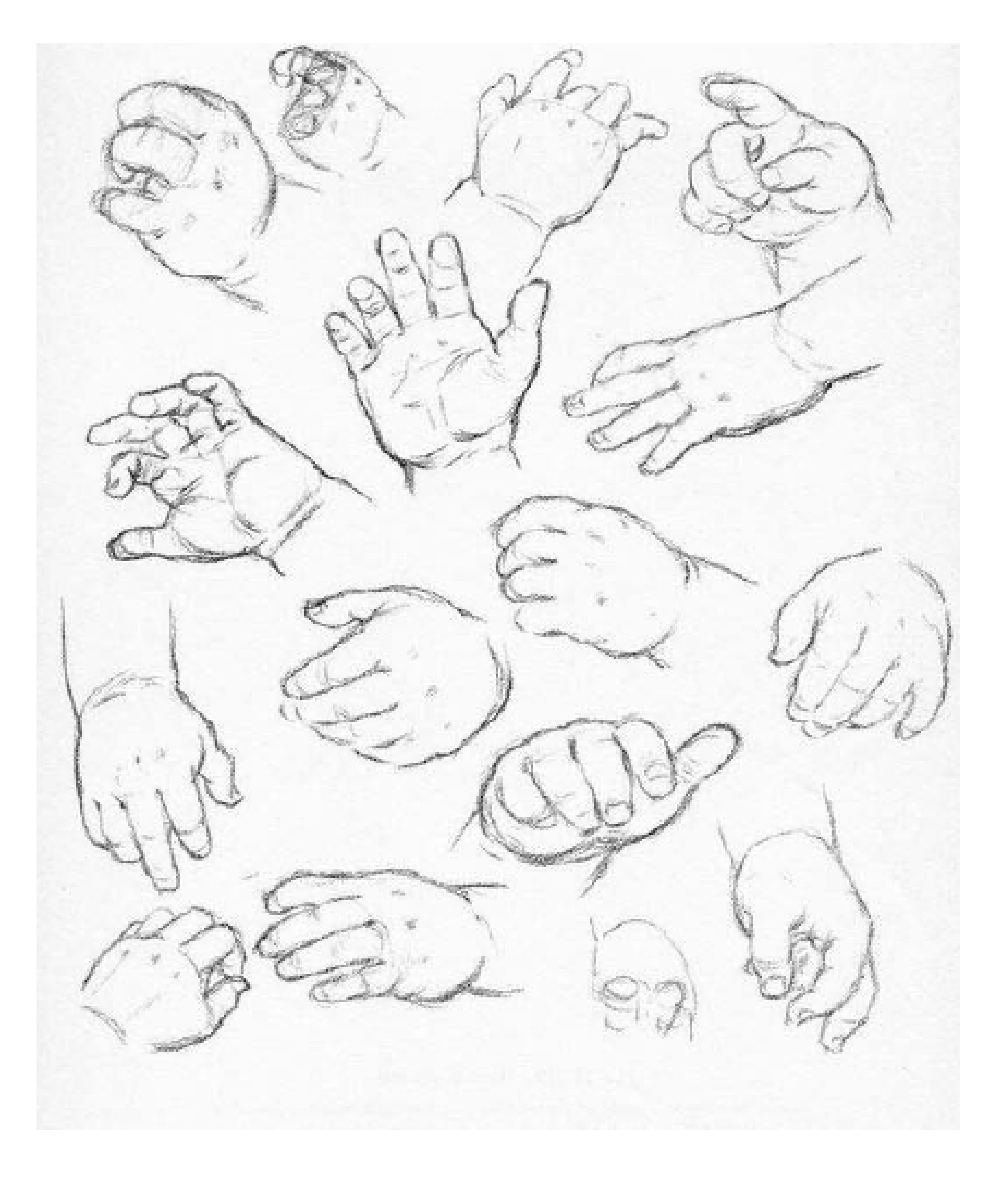
LAMINA 88. Realizad muchos estudios de manos

La única de aprender a dibujar manos es hacer muchos, pero muchísimos estudios de ellas. En la mano, más que en cualquier otra cosa, el espaciado exacto es esencial. Debéis hacer que los dedos se coloquen en la palma según la posición de la mano. La mano nunca se ve recta y chata. Observad cuidadosamente los espacios que hay entre los nudillos. A menudo la posición requiere el escorzo, como se ve en las láminas 82 al 85.

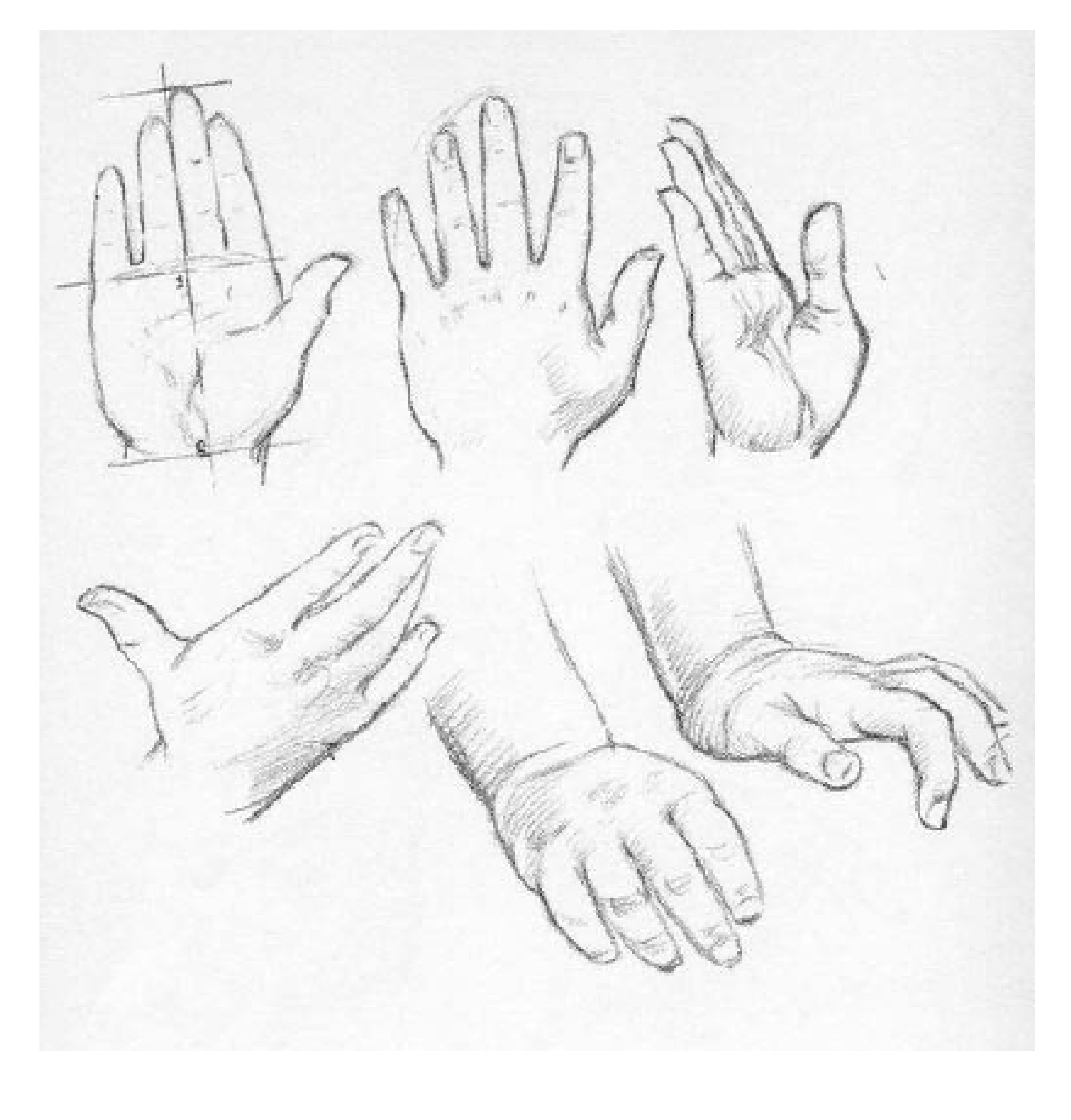


LAMINA 89. La mano de bebé

La mano del bebé representa un estudio en sí. Lo que la diferencia de la de los adultos es que la palma es relativamente más gruesa en relación a los deditos. El músculo del pulgar y el de la base de la mano son relativamente muy fuertes. La fuerza de la prensión en el bebé es capaz de levantar su propio peso. Los nudillos del dorso de la mano están hundidos en la carne y forman hoyuelos. La base de la mano está rodeada de numerosos pliegues. La base de la mano es mucho más gruesa que las almohadillas de la parte superior de la mano.

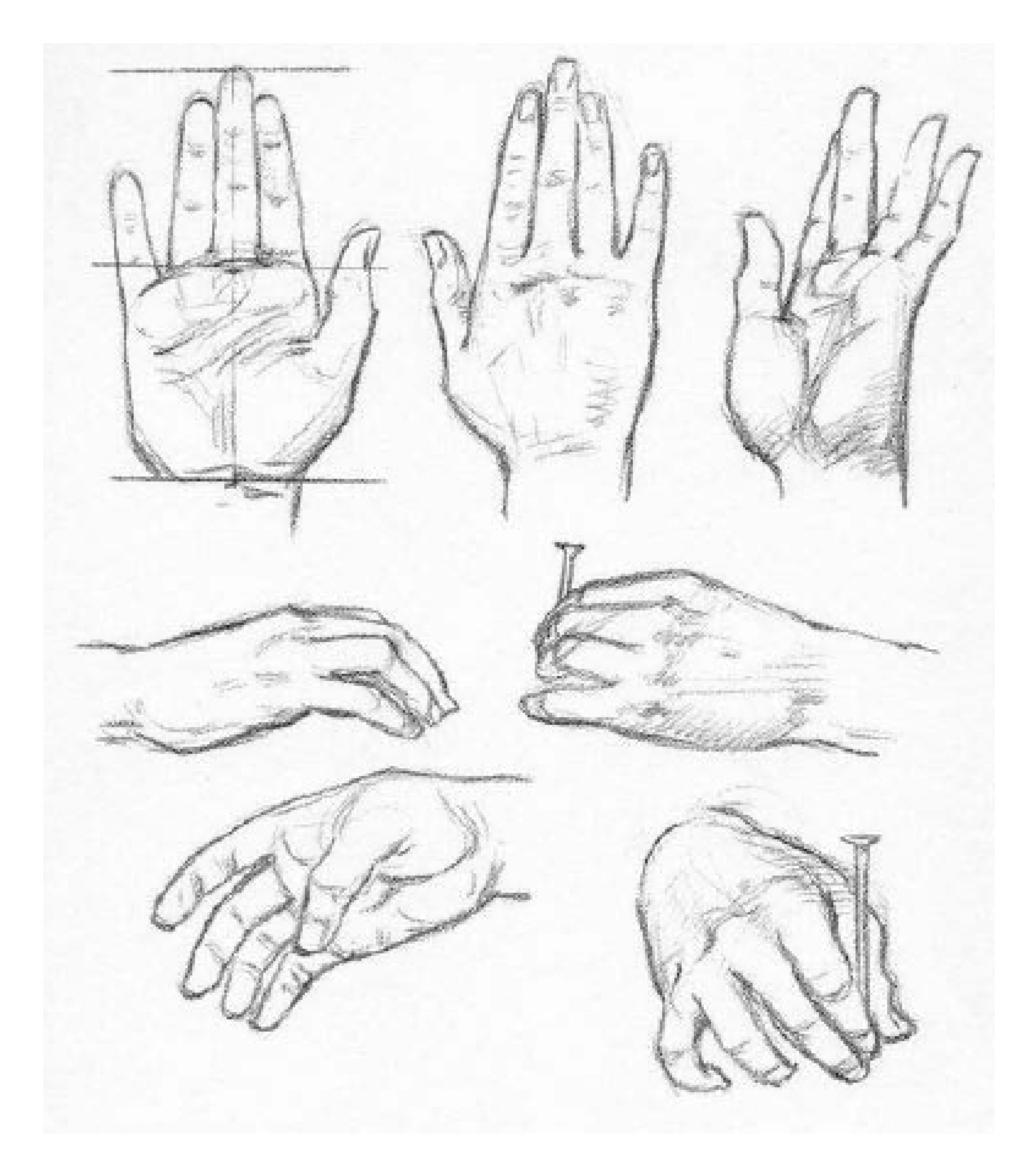


LAMINA 90. Estudios de manos de bebés



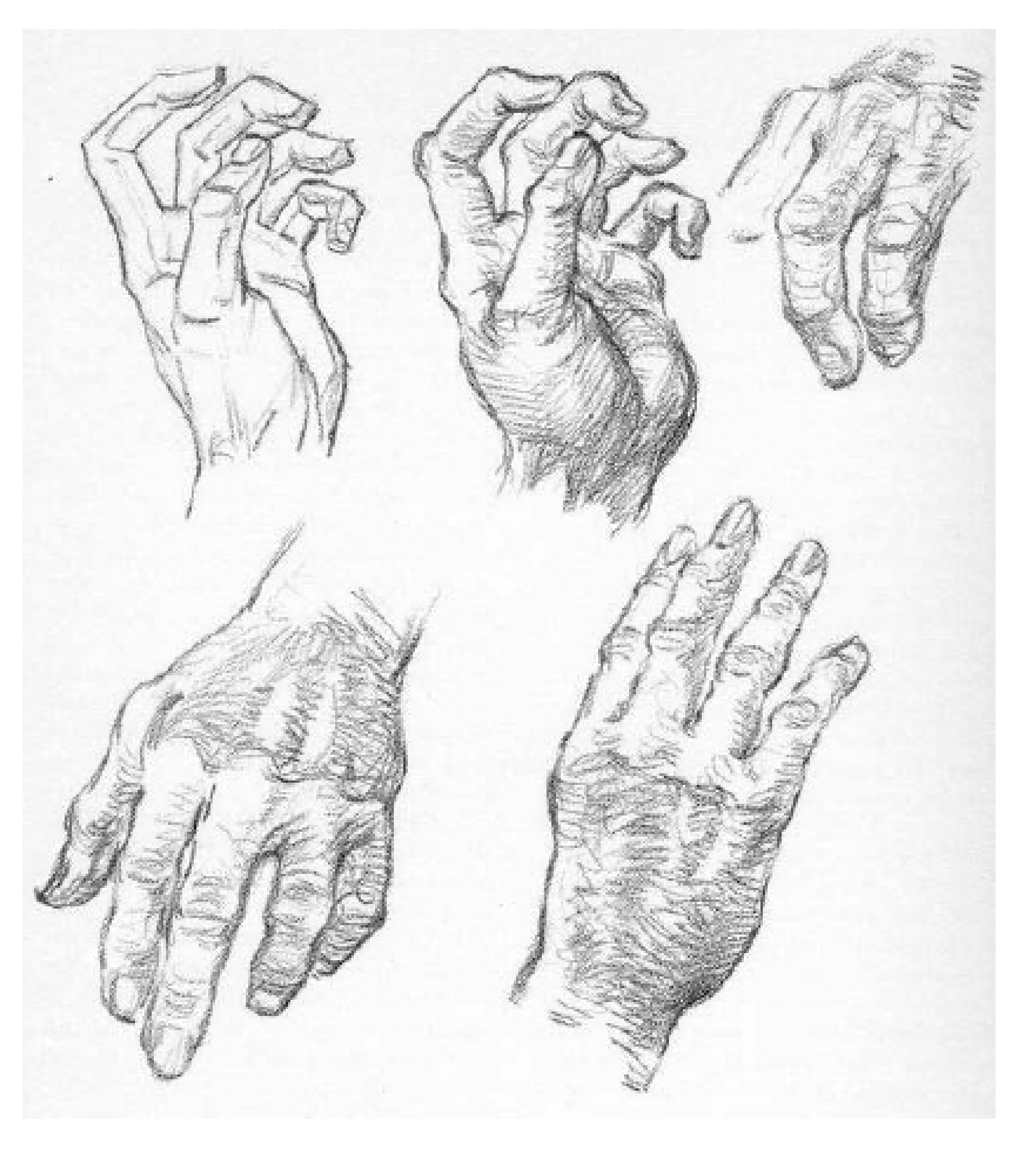
LAMINA 91. Manos de niñas

La mano del niño está a mitad de camino entre la del adulto y la del adolescente. Significa ello que el músculo del pulgar y la base de la mano son relativamente más gruesos que en la mano del bebé. Los dedos respecto a la palma son más o menos como en el adulto. La mano es más pequeña, algo más gruesa, con hoyuelos, y, por supuesto, los nudillos se ven menos.



LAMINA 92. Las proporciones son constantes

En la edad escolar hay muy poca diferencia entre la mano de niño y la de niña, pero en la adolescencia ocurre un gran cambio. La mano del niño es más grande y robusta, mostrando el desarrollo de los huesos y músculos. En la mano de niña los nudillos nunca alcanzan el tamaño de la del niño, puesto que los huesos son más pequeños. La base de la mano se desarrolla mucho en el niño, pero es mucho más suave y delgada en la de niña. En la mano de niño las uñas y los dedos son más anchos que en la de niña.



LAMINA 93, La mano envejece

Una vez que hayáis dominado la construcción de la mano, os deleitará dibujar manos de ancianos. En realidad son más fáciles de dibujar que las de los jóvenes, ya que la anatomía y construcción son más evidentes. Aunque la construcción básica es igual, los dedos son más gruesos, las articulaciones más grandes y los nudillos sobresalen. La piel se arruga, aunque no es necesario señalar este aspecto, excepto cuando se dibujan manos de muy cerca.

Charla Final

AL PONER TERMINO a este libro quiero agradecer a los lectores de mis obras anteriores sus bondadosas cartas. Debido al gran número de éstas y al poco tiempo de que dispongo, nunca pude contestar todas las que hubiera deseado. Si mis libros os han servido de algo, me siento muy feliz.

Sólo en los últimos diez años se dispuso de tantos libros sobre dibujo y pintura. Quizá otro libro parezca superfluo, pero en las investigaciones que hice antes de empezar éste, hallé que muy pocos trataban de la cabeza o de las manos. Estos aspectos son tan importantes para el artista comercial o el retratista, que procuré llenar este vació. Estoy convencido de que un libro así ha de ser la obra de alguien cuyos medios de vida dependan de la ocupación sobre lo que escribe. En este respecto creo posible sustituir la práctica por la teoría, porque mi obra, basada en los principios que doy aquí, fue puesta a prueba por los mas importantes encargos que durante largo tiempo recibí.

Son numerosos los buenos artistas en el campo del arte comercial, y también los hay en las escuelas, capaces de tratar el mismo tema. Todo es cuestión de hallar el tiempo y la energía para dedicarlos a ese esfuerzo entre las innumeras ocupaciones que agobian al hombre moderno. No obstante, siempre se puede hallar para una ocupación interesante y agradable dejando de lado otros placeres. Gran parte del libro fue escrita de noche o en los momentos libres que me dejaban mis ocupaciones. Creo que si pude encontrar el tiempo suficiente para escribir este libro, otros podrán hallarlo para estudiarlo. Mi trabajo ha llegado a su término, pero sigo preocupándome porque llegue a manos de los jóvenes y haga por ellos lo que deseo.

Los hombres que han triunfado en este campo del arte tuvieron que abrirse camino en medio de las mayores dificultades, sin tener a su alcance libros que les ayudaran, adquiriendo experiencia gracias a la práctica y constantes pruebas. Nunca podrán los libros realizar el trabajo de una persona, aunque pueden hacer el esfuerzo individual más practico y provechoso, acelerando la adquisición de conocimientos necesarios, de modo que el artista goce de más años de éxito.

No tengo la intención de que el artista abandone el estudio de la cabeza y manos al cerrar este libro. Mi intención fue únicamente procurarle un buen comienzo para que su pericia encuentre las mejores posibilidades. Sabemos que ningún aproche en el dibujo de cabeza es seguro si no nos procura en el esfuerzo final solidez y correcta construcción. Se llega a la obtención de la personalidad a través de un análisis específico y de la comprensión de la anatomía general de la cabeza. Mostrándoos cómo se hace este análisis y las razones en que se fundamenta el dibujo de cabeza, vuestro progreso será más rápido.

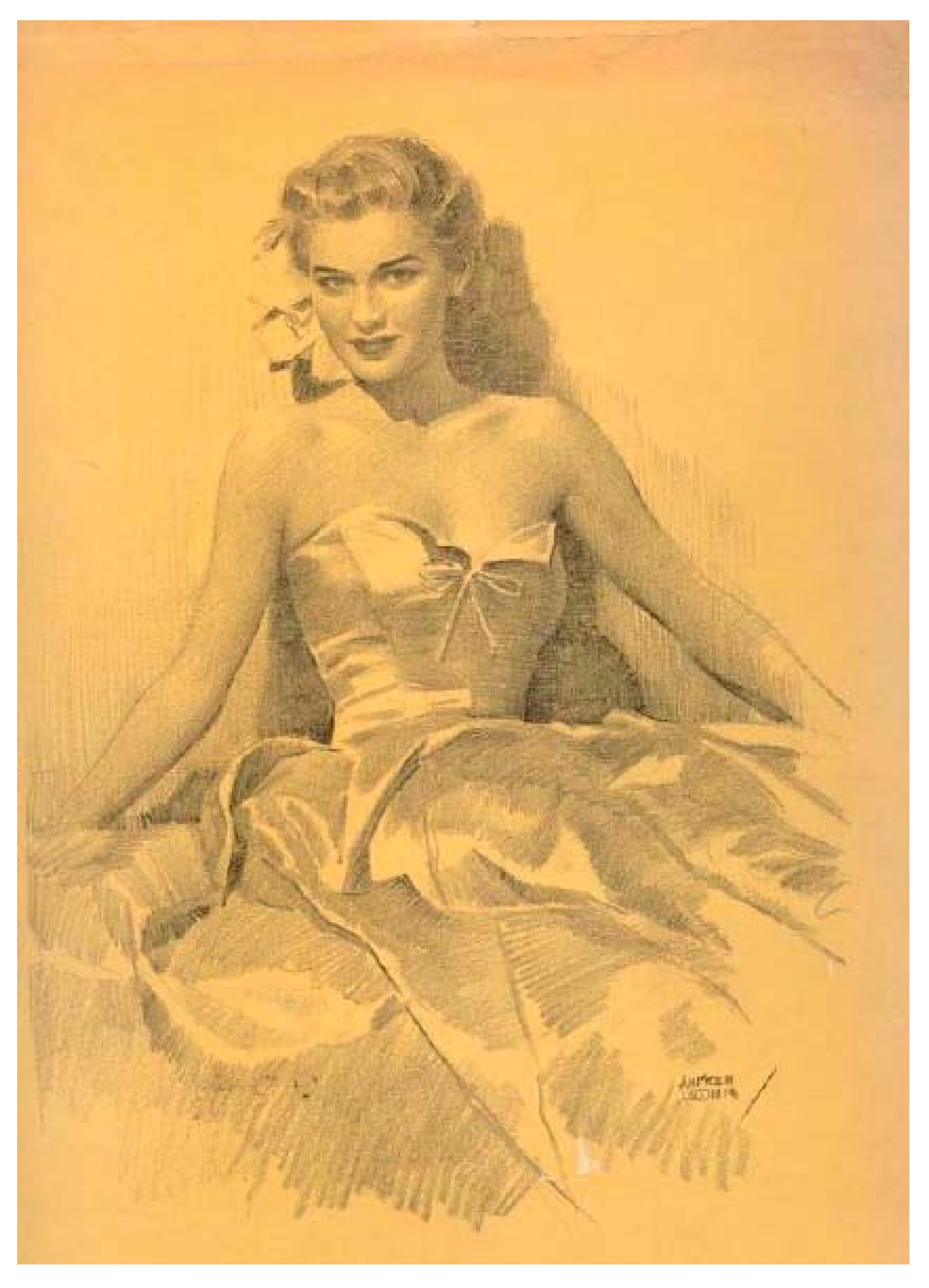
Dejando de lado el conocimiento técnico, creo que el artista debe mostrar cierto respeto por la belleza de la construcción de la cabeza, las cualidades de forma que le confieren su individualidad, además de lograr la maestría en su ejecución. Debe siempre luchar para que su técnica no se convierta en fórmula rutinaria, la que hará que sus cabezas sean todas idénticas. Que siga siempre experimentando con la expresión como conocimiento básico. Algunas cabezas se logran mejor sugiriéndolas, otras por los detalles y fidelidad a la naturaleza. Unas serán más interesantes si se las realiza linealmente, otras por la sugestión tonal. El resultado no debe tener nunca el aspecto de un conjunto líneas. No os será fácil variar vuestro

estilo técnico; tampoco es fácil cambiar de una manera de pensar. Se requiere mucha práctica y variados ensayos.

Sería conveniente para un grupo de artistas organizar una clase de esbozos, reuniéndose semanalmente, compartiendo el costo de los modelos y los demás gastos. Una clase así ofrece a cada uno la posibilidad de compartir los conocimientos de sus compañeros, y se entablan también amistades que duran toda la vida. Lo hacíamos así en los primeros años que pase en Chicago. Muchos de los hombres de este grupo se han abierto camino en el campo de sus actividades, y algunos de ellos realizan una obra importante en el país. Aunque debe acreditarse a cada uno de ellos mucho esfuerzo individual, no cabe duda que todos se enriquecieron con su experiencia colectiva. Claro está que cualquier persona que quiere ganarse la vida en actividades artísticas debe asistir a una buena escuela de arte. Pero el entrenamiento no debe concluir allí. En el grupo que mencioné todos los compañeros habían terminado sus estudios y ya se ocupaban activamente de arte, pero a todos les interesaba aprender más y por eso habían organizado este círculo.

La preparación de este libro fue un placer para mi, y aunque represente mucho trabajo, deseo a cada lector la mejor de las suertes, y espero que cada cual hallará en estás páginas algo que le será de valor perdurable. En cuanto a aquellos que el dibujo es una pasatiempo, espero que la simplificación de sus problemas hará más grata su elección.






DIGITALIZADO POR
THE OUTSIDER